

軟體世界

NT\$60元 HK\$25元



- 火星之旅完全攻略
- 魔眼殺機完全攻略
- 國外遊戲即將中文化
- 銀河飛將超強火力修改
- 軟體世界、美國EA聯手取締盜版

31

1991年·10月號

軟體精英大結盟

軟體程式創作獎

萬元高額獎金，徵求好作

晶與我們同享 立即投

稿,就有機會馬上現

金兌現。

參賽資格：除了主辦單位所屬員工外，所有個人、團體均適合觀摩者，均可參加。

參加辦法：

1. 檢附文件：作品名稱、執行程式、原始程式、商業事件手冊及作者簡歷(姓名、年齡、職業、地址、電話、學歷)。
2. 收件方式：請附磁片、磁帶及著作說明，以郵特掛號郵寄至：華森科技股份有限公司，高雄市三民區民權路93號，郵遞至高雄高郵局寄收。

投稿須知：作品若引發金融財產危機紛，其法律責任由製作商自行負責。

3. 主辦單位對合格件應擁有修改權與發行權。

作品條件：1. 不得複製自由發揮如一般軟體或商業軟體及公用軟體之功能管理作品。
2. 準 83 規格，IBM PC 相容系統及 486。

作品稿費：1. 經評選合格作品，即可得高潔獎金之稿費，並由出版人親自領取。
2. 必檢作品則得，另給之稿費另議。

主辦單位：亞資科技股份有限公司

印度王

遊戲創舉

印度終於在PC上現身了

多了三國演義、楚漢之爭這些重口味的中國菜，總會膩吧？換個口味，來份以印度為遊戲背景的印度王如何？保證會讓你讚不絕口，大呼再來一份。

印度王一個輕鬆又有趣的戰略遊戲。遊戲中，除了要運籌帷幄、善用策略之外，還得要

有反應靈敏的動作神經。因為遊戲中加入了不少的動作場景，如：比劍、獵老虎、騎大象比賽、佔據皇宮的槍戰，以至最終的查克神廟之

役，都是遊戲中最逗趣、最精彩的部份。而且遊戲還支援魔奇音效卡3D！(雖然支援魔奇音效卡不是很偉大的事)但在統治印度的過程

中，隨時都能聽到柔和的背景音樂，相這在其他的戰略遊戲並不多見。

雖然我知道，你們不一定相信我上面寫出的優點。但我還是用力的建議，不管你是戰略老手或是菜鳥，印度王絕對值得你開機一試。



各方英雄，齊聚一堂。

印度大陸，盡在掌握之中。

輕鬆的遊戲體驗，

作戰方式，輕鬆有趣。

機 種：IBM PC AT

記憶體：512K

顯 示：單色/EGA/LGA/VGA

操 作：鍵盤 / 搖桿 / 滑鼠

類 型：動作戰略

片 數：3片(1.2X)

售 價：NT\$ 300 元

☆支援魔奇音效卡



軟體世界



盜 拷至風之猖獗已嚴重侵犯到軟體創作之權益，使得消費者與合法軟體廠商互蒙其害，軟體世界總裁王俊博有鑑於此，乃積極致力於爭取合法代理權（P.96），並為落實國人自製軟體之開發，特舉辦金磁片獎等活動（P.92），而中美軟體技術合作之相關事宜亦有助於遊戲中文化的理想早日實現（P.91）。

本期封面，軟體世界總裁以創世紀中的 Avatar 手執法杖、腰佩寶劍之造形登場，呼籲尊重智慧財產權並顯示取締盜版之決心。

1.9.9.1
10月號

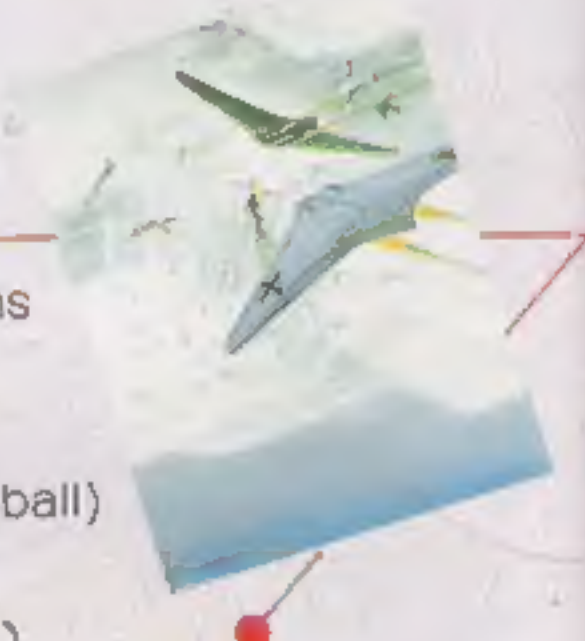
《NEW FILES》

- 1 印度王 (Champion of Raj)
- 4 新A-10 坦克殺手 (A-10 Tank killer Ver 1.5)
- 6 迷宮動動腦 (Chip Challenge)
- 7 新幻想空間 I (Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards)
- 9 魔獸紀元 (Tunnels & Trolls)



《強片預告》

- 10 新宇宙傳奇 I (Space Quast I)
- 11 納粹飛行秘史 (The Secret Weapons of the Luftwaffe)
- 12 明星職棒 (Tony LaRussa Baseball)
- 13 銀河飛將 II (Wing Commander II)
- 14 強片大會串
- 16 異域之門 (Gateway to the Savage Frontier)



《GAME 在燒》

- 17 古堡禁地
- 18 築城大師



- 19 《群英會審，遊戲定星等》

《PC 地帶》

- 26 快快樂樂學打字二秘招

- 27 《華山論GAME》

- 28 《電玩短路》

《隆中對》

- 29 狼行千里—談傳統戰略遊戲



《冒險補習班》

32 閒話RPG II

《國內報導》

35 軟體世界駐校特派員聯誼會

《國外報導》

37 魯卡斯電腦遊戲發展史

41 Dynamix總裁Jeff Tunnell專訪

42 中國之心製作過程特別報導

《百戰天龍—秘技天地》

49 銀河飛將—修改篇PART II

51 銀河飛將—防護罩裝甲大公開

52 武士傳說物品&武器修改法

53 終極戰士 II —魔王安息法

光速先鋒—超級戰艦

54 死亡潛航 II —魚雷精準命中

裝甲雄師秘技篇

56 賭城大觀增錢術

57 銀河帝國傳技巧一、二談

銀河帝國傳—玩股票賺大錢

58 新幻想空間 I 特別報導

《遊戲攻略》

61 火星之旅完全攻略(一)

66 魔眼殺機完全攻略(一)

72 銀河風暴心得篇

76 中國之心完結篇

82 洪荒帝國之旅(三)

87 納粹飛行秘史特別報導

91 美國EA副總裁再度來訪

中研課長赴美技術交流

《邁向寫GAME之路》

97 羊入蛇口



CHINA



31

●目錄●

發行人兼社長 吳/王俊雄

總編輯 賴/李初陽

副總編輯 賴/吳海境

主編 賴/陳 運

編輯 賴/沈銳楚

美術主編/呂淑琪

美術編輯/郭昆瑜、葉秀娟

廣告企劃/陳揚隆、劉信良

資料處理/曾玉琴

編輯支援/

王昆瑜、林淑敏、柯志祥

謝政憲、劉 璋、鍾大慶

王淑英、楊澤鈺

美術支援/

林啟熙、黃大維、陳榮隆

李宜花、郭淑芬、林惠珍

約約作家/

葉明珠、吳謙謙、李初初

劉伯岳、陳宗甫、董純甫

黃振倫

駐美特派員/

莊佛列達

發行所/

軟體世界雜誌社

社 址/

高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱/

高雄郵政28之34號信箱

法律顧問/

遠東法律事務所

陳錦隆律師

內文打字/

長興中大電腦雷射

排版公司

照相打字/

佳美電腦照相打字行

創意電腦照相排版公司

製 版/

聯伸彩色印刷製版公司

印 刷 所/

共同文化事業股份有限公司

臺南市新和路10號

中華郵政南臺字第 525 號執照登記為雜誌交寄

行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

A-10

TANK KILLER™



機種：IBM PC AT

記憶體：640K

顯示：單色/CGA/EGA/VGA

操作：鍵盤 / 搖桿 / 滑鼠

類型：模擬

片數：3片

售價：NT\$ 300 元

☆支援魔奇音效卡

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

"This
the U.S."

縱橫天際威震沙場

叱咤風雲笑傲群倫

新A-10坦克殺手強力登場!

如果你是模擬飛行遊戲迷的話，那麼前年 Dynamix 公司出品的 A-10 坦克殺手對你而言，並不陌生吧！沒錯！本遊戲正是 A-10 坦克殺手的革新版。新 A-10 坦克殺手除了承襲舊版的所有優點外，更增添了選擇戰場和監視器的功能。因此 A-10 的軌跡戰場除了原有的中歐戰爭外，更加入了今年度震撼全球的波斯灣戰爭——沙漠風暴計劃。真是太酷了！

同時本遊戲在飛行模擬方面非常逼真。在監視器開啓狀態下，你可以從任何角度欣賞 A-10 的飛行英姿。在武器配備方面，A-10 可裝載小牛飛彈（MVA）、響尾蛇飛彈（SID）、雷射導向炸彈（LGB）、高爆炸集集炸彈（FBC）、跑道滲透炸彈（D-12）和令地面部隊聞之喪膽的 30 厘米 GAU-8 復仇者（Avenger）機關

砲，無論是天上飛的或是地上走的，絕對難逃 A-10 的猛烈攻擊。如果改成無敵的 A-10 還可以槍砲不入，享受無比的轟炸快感。

除此之外，新 A-10 坦克殺手獨樹一格的訊息提供方式，極盡幽默諷刺之能事，不但在出任任務前會把你叫去面授機宜，任務中還不斷提供訊息，神料打趣，妙趣橫生，臨場感十足，就好像真的坐在 A-10 的駕駛艙內執行任務。非但如此，操作簡單，非常容易上手，無論是玩家級或菜鸟皆能享受駕駛 A-10 的飛行快感。



is the only
man has in
United States

dynamix
PART OF THE SE

CHIP'S CHALLENGE™

144 Levels of Puzzle-Solving Fun

迷宮動腦

機 種：100 PC 競/解
記憶體：640K
顯 示：單色/CGA/EGA/VGA
操 作：鍵盤/搖桿
類 型：益智
片 數：1片
售 價：NT\$ 80元
☆支援魔奇音效卡

沒有兩把刷子，請勿嘗試！

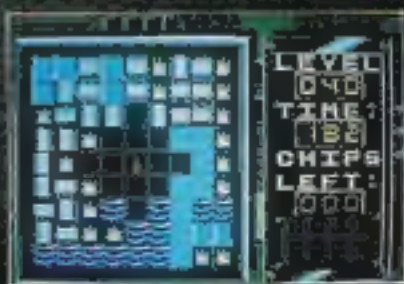
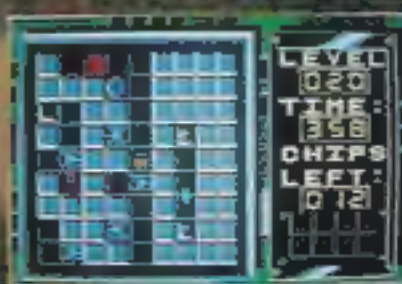
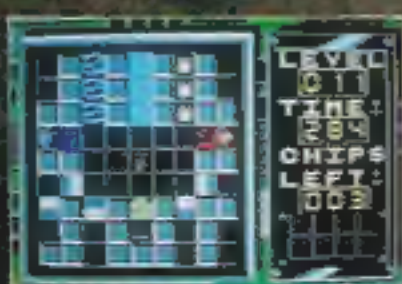
爲了加入美人兒麥琳達 (Melinda) 主持的電腦玩家俱樂部 (嘿！這當然不是主要目的囉！) 你必須連闖 144 個困難度頗高的迷宮

。可別小看了這些由電腦奇才麥琳達親手設計的迷宮！因爲……

機關密佈，讓你傷透腦筋！火攻、水淹，讓你死無葬身之地！大

蜘蛛、臭蟲……和你大玩奪命追逐戰！鮮紅欲滴的櫻桃炸彈，教你粉身碎骨！鬧關時間急迫，你絕對沒有絲毫偷閒喘息的機會！

怎樣？如果你還有勇氣，如果你想贏得美人兒青睞，就接受這一連串的挑战吧！



EPYX®

Leisure Suit LARRY

In the Land of the Lounge Lizards

想空間

嘿……聽到這種聲音，想必大家都已經知道我是誰了吧！

沒錯，我就是轟動樓上，驚動樓下，世界第一，宇宙無雙，大名鼎鼎的好色英雄——拉里。

你們一定很好奇，為什麼我在沈寂多年後，又重出江湖？答案很簡單，因為這次我帶來很多你們喜歡的朋友，有：

A DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC

B DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC



A DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC

B DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC



A DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC

B DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC



A DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC

B DATE / / TIME /

MONO ☐ STEREO ☐

POSITION ☐ NORMAL ☐ C/O ☐ METAL

NOISE REDUCTION ☐ ON ☐ OFF

SOURCE ☐ CD ☐ DISK ☐ TAPE ☐ AC



風速小子——滑鼠：
移動靈敏、快速。是你
們泡妞、交女朋友的最佳拍檔。

變色女郎——VGA256
：色彩豐富、美麗。眼
睛想吃冰淇淋絕對不能
沒有她。

魔音老叟——魔奇音
效卡：音質動感、細膩
。與女朋友談情說愛時
，如果沒有柔和的音樂
，你能感受到羅曼蒂克

的氣氛嗎？

7 • ELVEN ——圖
像系統：操作簡單、方
便。就像 7-ELVEN 一樣
，那麼便利。

怎麼樣？我這幾位
朋友夠份量吧？！這種
堅強的陣容，絕對能滿
足品味高級的你。就像
熱琴說的：「現在你相
信我，以後你會相信他
們」。好了，廢話不多
說。要找我的話，可以

到第58頁的小酒館，我
會在那兒召開記者會。

< 新幻想空間 1 >

機 種：IBM PC AT

記憶體：640K

顯 示：VGA

操 作：鍵盤 / 搖桿

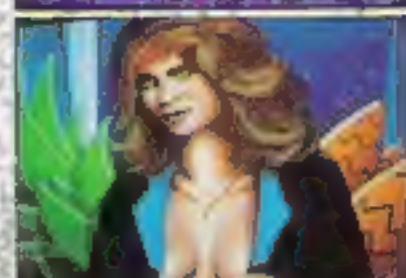
滑鼠

類 型：冒險

片 數：3片(1.2M)

售 價：NT\$ 300 元

☆支援魔奇音效卡



B

A

B

A

B

A

B

A





深不可测之大城
 难以想象之巫妖
 打倒邪恶女王
 拯救天下苍生



英雄传说

主角 特色

主角 特色
 主角 特色
 主角 特色
 主角 特色

主角 特色

主角 特色
 主角 特色
 主角 特色
 主角 特色

新

宇宙傳奇 I



威柯

又回來了！

小心喔！他這次將帶給你
更多的顏色瞧瞧！

總說

「威柯」是「宇宙傳奇」系列中，
最「特別」的成員，
宇宙傳奇「兩部曲」
的主角。

我們「威柯」

在「威柯」中，
這系列玩得更「瘋狂」
了！



SIERRA®



SECRET WEAPONS
OF THE
LUFTWAFFE



納粹飛行秘史

納粹飛行秘密武器



第二次世界大戰，即，希
特勒，將德意志帝國，
們，將德國空軍，V
2 火箭飛彈，及納粹空
軍，武器。

德國空軍，戰機，及，
，及，及，及，及，及，
，及，及，及，及，及，
，及，及，及，及，及，



納粹空軍
ME 262 JET



納粹空軍
FW 190 A

第八航空大
野馬式)
MUSTANG

LUCASFILM
GAMES

預告
預告

Tony La Russa's ULTIMATE BASEBALL

留名棒壇
就看今朝

SSI公司讓你美夢成真，成為棒球史上一顆熠熠發亮的明星

強悍預告

明星職棒



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

WING COMMANDER

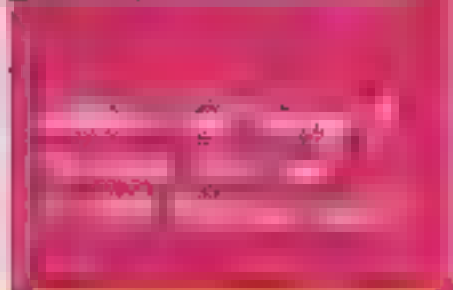
銀河飛將



全面召集令將隨時下達

各銀河飛將請密切注意

ORIGIN



微 氣倒吸一口，強忍住心驚，凝視的外表，老遠只見他一團肥大如香腸的軀干，隱隱：「該不是吧，多醜啊。」直到他竟是來自香港的妙齡女郎心目中性感的偶像，你猜到底是那位「聖人」了嗎？萊里！沒錯。

這次草里使出了他壓箱底的寶貝，以VGA 256色的亮麗色彩，以電腦技術手工去創畫皮外，管，金線線，了，更新更細緻，一體的帶瞭解每個肌膚的紋路。

記得某里的頭號情人保基吧？熱情奔放的保基在這次竟然變成了某里的情經新婿，「真！真！真！這真是亂了呀？這可你可能有機會操縱兩位……」

SIFERRA 公司 專設 業務 站 點 在 此 處 放 置 所 需 播 音 公 告

經由服的大聖戰士們！請和備才榜 個新時代的系統電腦遊戲

見到 Nova 9，就彷彿回到了星式七號的時候，但 Nova 9 中又充滿了比星式七號中更 LY VISA 256 位色彩。

慢空間的「體感」作為筆墨所難形容更細緻的效果，令人驚嘆的零星敵人，出奇取勝的戰鬥策略及更多的角色和武器都是 Nova 9 吸引人的特點及 Dynamix 所結「極端」的系統，當在動作迅速流暢又高潮連連驚天動地的戰爭場面，簡直是玩手槍像打炮，配合了豐富的聲音效果，使 Nova 9 的遊戲畫面高潮迭起。

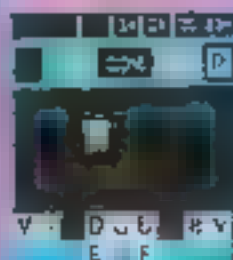
Dynalox 含 5 種 1,3-丁二烯，其 5 種 1,3-丁二烯 均 25%。

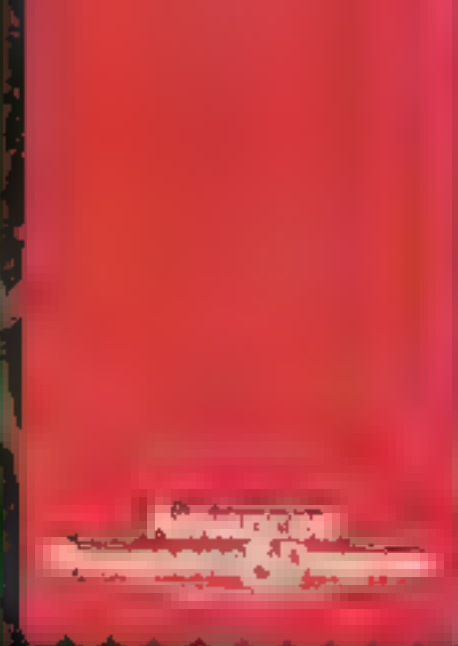
本藥房配製各種中西藥，
專治各種疑難雜症，
起死回生，
本藥房配製各種中西藥，
專治各種疑難雜症，
起死回生，

這套書之所以能出版，全賴歐戰中不列顛的工業，在戰火中，
我們製造出了許多新的東西。——
這套書的出版，是許多人的功勞，其中尤以 Lord British 的功勞為最。——
這套書的出版，是許多人的功勞，其中尤以 Lord British 的功勞為最。——
這套書的出版，是許多人的功勞，其中尤以 Lord British 的功勞為最。——

世紀原精確大逆型 Ⅱ The Black Gate Ⅱ

別也。要知道！在市場上有人們對你的生意感到不可思議，數額
 的世界將在不久的將來提供您一些多餘的錢。有力的人，在
 上，
 Wordpro。
 這所印發單頁型模式下，就是
 在市場，您出的電腦價格將是百
 排表為據，多種遊戲模式供
 選擇。遊戲設有10
 區則要作選擇
 兒童

[illegible]



龍之谷

來自遠方的黑暗勢力再度入侵
古代的神祕物件能否再返霸權



十種死法大公開

/諸葛不亮

來喇！緊來喇！慢來你就減斤一半。

來來來！智冠旅行社這次爲了回饋社會，特別舉辦基爾伯斯根古堡遊園四日遊。五甲級古堡套房、鮮美大肉及一切娛樂消費，只要花您 100 塊銀元（折合台幣約 300 元）。同時，爲了讓這次遊覽更加精彩，旅行社不惜重金禮聘美國著名主持人 ELVIRA 充當嚮導，帶您遊遍古堡，並且爲您介紹歷年擅闖古堡禁區，而被殺死的諸英雄好漢，其死狀之慘、之絕，保證讓您三天吃不下飯，睡不著覺。

不過，我得先警告膽小的旅客，務必多帶幾條褲子預備著，以避免不必要的「窘境」發生。O.K.！廢話少說，現在咱家就先介紹古堡繼承人口傳而得給我的十大「死」例，讓玩者先睹爲快，再考慮是否要捧上銀兩，加入我們的秋季旅行團！

斷頭

1791 年 7 月 15 日，日本旅客孫 X 隆在脫離「解手」後，被守的白眼武士斬斷其項上入頭。
在此警告各位旅客，千萬別去嘗試，除非你想嚐嚐當無頭人的滋味。不過聽說殺死他後，得到一把鑰匙，不知道是真實虛假的？

穿腦

1795 年 9 月 9 日，台灣旅客 4 長老被發現死於花園小屋，其

喉嚨似乎是被某種怪物撕破而致死。經事後調查，死者可能是想取藏於盒內的鑰匙，才遭此橫死。

穿腦

1799 年 12 月 25 日，美國旅客 Trillion，陳屍於地下墓穴走道，可能是被守衛怪物以石塊擊破腦袋致死。據死者留在地板上的遺言來看，地下墓穴的某個地村可通往水井。

狼牙

1812 年 1 月 1 日，西班牙旅客 May，死於馬廄。原因可能是被廄內的狼人咬斷喉嚨致死。據屋主透露這名狼人已有一 500 年道行，要對付牠可能要動用銀子彈。

鷹爪

1836 年 1 月 15 日，山東旅客太媽，被發現於花園。死因是眼珠被挖，失血過多致死。此花園內不時有靈靈出沒，如果沒有浙南高手陪同，勸你不要進入這個區域。



1872 年 4 月 4 日，美國旅客 Angel，陳屍於花園迷宮內。相傳迷宮內有座魔獸巢穴，小魔怪們會不定時在各處出現，以紅光迷暈旅客後再下手偷取物品。聽說如果被紅光照射的次數過多，會被帶往魔獸巢穴殺死。

人頭湯

1893 年 7 月 31 日，蒙古旅客馬角寇溫。在旅行期間用餐時，赫然發現其頭顱浮在大鍋湯內。經事後調查，可能是女廚師所爲。但究竟是情殺？還是仇殺？我也只有女廚師知道。

火之精靈

1897 年 10 月 10 日，德國旅客 MIMI。在參觀古代監獄時，因誤觸火鉗而被隱藏其內的火精靈燒死。根據經驗老道的法師所言，火鉗似乎曾被詛咒過。

吸血鬼之吻

1920 年 2 月 5 日，美籍旅客葛葛不亮，陳屍於三樓房間內。按照其傷痕判斷，應該是吸血鬼幹的好事。可惜他被吸血美女迷了，竟，又不信基督教，隨身不帶十字架。不然倒怕的很可能是那吸血鬼。

「望」命的吸引力

1958 年 11 月 20 日，非洲旅客 WEI，倒栽蔥死在水井內。經警方派員水伙入內調查，發現水井內別有天地，但右側通道的柵門似乎要某種特定的鑰匙才能打開。

看完這十大死例後，您可以想像這趟旅行絕對是五聲有色，精彩萬分。九月底前預訂機位，還可參加摸彩，獎品有保時捷跑車、YAMAHA 兜風 100、黃金 10 兩、亞洲電腦海狐 F-33（稅稅而已啦！可別當真呢！）。機會不多，欲訂從速！詳細資料可向各大書局、唱片行及電腦經銷商櫃檯洽詢。

築城大師

May

提

起，「世紀」令人聯想到
夢想起在電影後邊

「子」最有感，那末光臨萬
匹純白駿馬呼嘯而去，那馬上騎
士英姿煥發，滿面個個，噴著逆
風的壯麗，像，像，像，像，像，
令人神往那豪氣干雲的古代情懷。
而築城大師也就是在這樣的時代
背景下所產生，...

故事發生在歐洲的黑暗時期，
在那個時候啊，英國叫做亞爾
伯（Albion）。這個亞爾伯呢，
正企圖擴大他的勢力範圍，而他
的侵略對象也就是當時叫居爾特
人（Celts）的威爾斯（Wales），
為了能「好子好子」地佔領地
盤，亞爾伯國王就在居爾特境內
大興土木，建築城堡以穩固將來
不易的戰果。

在遊戲中，你所扮演的角色
正是這個開拓疆土的亞爾伯君主，
當然啦！你的最終目的就是建
造屬於你自己的城堡，當城堡完
成後，藉著商旅的往來和文化交
流，慢慢同化居爾特人，使它真正
成為亞爾伯的一部分。

在遊戲設定方面，你可決定
想建造的城堡數（最多可以蓋 8
座城堡）而且也可視你自己的「
功力」調整難易程度。除此之外，
你還可以選擇要當國王，還是
當王后，中綱同樣可以享受至尊
無上的快感。奉勸各位玩家剛開
始別太高估了自己的實力，最好
先由難易適中的等級開始玩，不
然你的城堡藍圖還沒設計好，就

遭受折城的噩運，可別怪筆者沒
警告過哦！

雖然這個遊戲的主要目的是
蓋好城堡，但如單整個遊戲只不
過是流轉在建築工事上的話未免
太無趣了吧！所以在施工期間，
不時會有信差及使者造訪，雖然
有些訪客十分友善，但大多數的
使者都會帶來令人傷透腦筋的難
題，必須經過多方的考量來答
覆，...

這些造訪的使者都是隨機的，
並沒有一定的順序，而且每次
拜訪都是環環相扣，息息相關，
這個時候可就要考考你的機智如
何了。這些訪客包括主教、修女、
騎士、討厭的居爾特人、你的
部下、商人……，五花八門，層
出不窮，有的時候筆者實在不堪
其擾，這才知道當個君主可不是
件那麼容易的事呢！

此外，如果只是自絕於外，
單顧自守地埋頭苦「蓋」。那麼
就一點也不刺激，不好玩了，所
以就有些「不速之客」會不請自
來。答對了！這些人就是討厭的
居爾特人。他們對於你在自家門
口對面蓋城堡極端不滿，所以每
次總是怒氣沖沖地破口大罵，甚
至不惜大動干戈，短兵相見！所
以啦，你必須有支精銳部隊，以
對付這些討厭鬼！持防法寶驅逐

。佈置軍隊方法在手册上有解說
得相當詳盡，無庸贅述。軍隊佈
置完成後，兩軍就會自動開打。
但是佈兵的速度要快，不然你還
沒編排完，敵軍已經攻來可就欲
哭無淚了！

築城大師的涵蓋面相當的廣，
舉凡政治、軍事、經濟、外交、
建築……，無不囊括在內。你
的一舉一動，所有決定對於你自
己的國家、鄰近的王國、部落和
兩隣親睦都有絕對的關係，是一
個非常有趣的門類遊戲。看它城
起，看它完竣，一磚一瓦都是自
己的心血所在，看著那群小人兒
紮穩地基，搭建鷹架，小吊桶上
下不停地運送材料，一時莫名的
興奮與滿足油然而生，如果你自
認絕頂聰明，不妨一起進入築城
大師的世界，享受君臨天下的無
比威風！





群。英。會。審

遊。戲。定。星。等

時間：

80年9月19日（星期四）

召集：

吳海境

整理：

Silvia & Gilbert

片名：

快快樂樂學打字、魔眼殺機

GAME林高手：

諸葛不亮、WEI、大媽、科長老、Charles Angel、Trillion

各星等的意義

★★★★★ GAME中極品

★★★★ 殿不掩瑜

★★★ 普普通通

吳海境：

陽兄又有事纏身不能到場，本次群英會書還是由我代為
 主持。

吳海境：

先前我見識過的英打練習軟體不外乎安排一系列字母組合讓人跟著打，畫面單調，課程枯燥，快快樂樂學打字不但支援 VGA256 色，更有個小GAME增添趣味，究竟它跟以往的英打練習軟體有何不同，請大家發表見解。



快快樂樂學打字

陸萬不亮：

評分／★★★★☆

快快樂樂學打字是軟體世界第一次推出真正屬於 CAI 的軟體，但是這個軟體還是帶有一些 GAME 的性質。它提供數種練習模式，其他英打練習軟體並沒有這麼完整的功能，特別是它提供了一個打字練習的遊戲。

我覺得這個遊戲蠻生動的，可以刺激你學打字的意願，因為打字這種課程蠻無聊，蠻枯燥無味的。學過的人都知道，一個人對著鍵盤，看著螢幕按，感覺好像在彈鋼琴一樣。

這個遊戲讓你可以一面看著很生動的畫面，一面練習打字。就是看著一個武士揮刀去貪地對付一個小魔鬼，這個小地方做得蠻不錯的！它還提供了一些漸進式練習課程，可以讓你從單一的字母開始練習，到練習整篇文章。語音效果還算蠻生動的，分成三個不同角色來發音。但是我覺得在打字打得很快的時候，聽出來的音效就有點怪怪的，甚至它來不及唸你打出來的字。

大媽：（捧嘴）

它的功能就是在某種打字速

度之內會發音唸；若速度太快，來不及唸的話，就會自動將語音效果關掉。

陸萬不亮：（繼續）

它還提供了一種類似成績報表的功能，可以統計你三天之內練習時的速度百分比及準確百分比。一般電腦遊戲玩家對這個軟體應該不會有很大的興趣，倒是正在學打字的學生會覺得是還不錯軟體！

大媽：（捧嘴）

請問一下：剛剛提到它可以記錄你三天的成績，那三天是系統時間？還是你開機時間？

陸萬不亮：（繼續）

不管你有沒有接連著這三天之內玩，它還是會在你玩的當天統計你今天練習成績的百分比。如果你隔天或是隔兩天再玩的話，它是記錄當天的；但它只能記錄三次，在第四次之後它會重新記錄你的成績，就是一個個更新就是了，但它還是保有二次的記錄。

我給它三顆半星，因為它屬於遊戲軟體的成份低。

大媽：

也就是說，它只能記錄二次

成績，第四次就會蓋掉原來的了。

WE：

評分／★★★★☆

剛開始接觸這個遊戲的時候，感覺就是好像在練鋼琴，因為我左右十個手指頭都用到了。它給我的印象是課程安排蠻緊湊，蠻適當的，而且是由很簡單的單鍵練習漸次上升到十指並用。

另外它的語音效果也值得一提。有一個男聲、一個女聲，還有一個小女孩講話的聲音，我覺得蠻具有親切感的，而且也很符合時代潮流！由於語音效果的加入，讓玩者與此軟體的距離更近。可是有時候覺得它很吵，所以通常我都把語音功能關掉的。

第二點是，我覺得它所提供的 GAME，就是武士勇破各關卡的那個遊戲，若沒有上面那個畫面



的話會覺得很無聊，但是有那個畫面我又覺得很緊張！因為我只要盯著上面那個小妖精瞧，下面的文章練習就打不好，好怕牠會打到我的武士，但根據這幾天的經驗下來是：我打得再慢好像也能贏牠！（真奇怪）

還有一點是：我覺得這個遊戲很適合初學英打的人來仔細研究並練習。此遊戲與坊間的英打練習比較，除了價錢較公道、便宜之外，畫面也較生動、吸引人。它的課程較市面上的一些英打版本活潑，經過這幾天的練習後，我已經覺得有些「神奇」的力量在我那笨拙的十指上產生了！我覺得這個遊戲確實能達到學習的效果，對鍵盤不熟悉的玩者可以試試看！

我給它三顆半星！

大媽：

評分／★★★★

關於這個不是遊戲的遊戲我給它四顆星。我自己的感覺可以大致分成一點來說：

第一：我不曉得在其他英文練習中是不是有這個功能？我覺得它有一個功能蠻不錯的，尤其是對學生來講，就是自行輸入你要練習的文章。當然，你打字很慢的話，要輸入文章可能要花蠻久的時間。對一些學生來說，老師可能要考你某幾篇，你只要把它練習熟悉就好了。有了這個功能，你就可以把那幾篇弄進電腦裡面，然後，勤加練習，我想這對學生來講應該蠻受用的！

第二點正如廣告詞上所寫，真的是「進步看得見！」在你完成一次練習之後，它會有一個統

計表，告訴你正確率有多少？每分鐘打幾個字之類的。它還會提醒你應該注意的是那幾個字。這樣子可以讓練習打字的人隨時知道自己進步的情形。這種統計的資料是很不錯的，尤其看這次是多少分，又比上次進步了，這種成就感真是感覺很不錯！

第二點，我個人對於遊戲裡面的GAME蠻推崇，至少能夠發揮寓教於樂，不會整個軟體都是練習、練習



統萬不死：（插嘴）

有一件事一定要提出來提醒大家一下，你第一次進入遊戲的時候，它會先給你一篇文章練習，看你要不要練習都可以。但這次練習它會正確地統計你打字的速度。如果你打字的速度是在中級，而你未通過這項測驗的話，它會認定你的程度是初級，在選中級課程的時候，畫面會亂掉。我試過之後發覺：你在初級的時候，不能選中級的課程，一選就會亂掉。不是說你要打中級就打中級，你必須經過它的測試，必須一分鐘要打多少個字，才能進到中級。

科長老：

評分／★★★★☆

有關於快樂學英打字這個程式呢！我給它的評價是二顆半星。

我相信相當熟悉軟體世界的消費者來說，應該可以發覺這個程式嚴格上講起來並不算是一個遊戲，事實上它的教學意味較濃。如果你硬要從遊戲的角度來看的話，自然會覺得不似其他的軟體一樣那麼富有趣味，但是，你若從純教育的觀點來看，它應該是個相當不錯寓教於樂，靈活的教學軟體。

個人感到特別的一點是：它的評價系統。當你在測驗完過後，它會幫你分析你的測驗成績，以及你的習慣弱點在什麼地方。這點是以往國內所看到許多打字練習程式所欠缺的地方。通常我們熟悉一樣事物的方式多半都是多做，這個程式除了多做之外，另外還幫你分析應該再反省改進的地方，我想這是一種比較有效率的學習方式。若只是一成不變的反覆練習同一主題的話，很可能會造成習慣性的缺點、習慣性的毛病，一旦這個毛病養成以後要改就很不容易了。這是經驗之談！（當然不是我的經驗囉！）

大家都提到在這個程式中比較像遊戲的就是它的遊戲單元。在這個單元裡面，你不需要操縱主人翁的動作，只要你儘量愈快愈正確地將所要求的文字鍵入，自然就會過關。根據觀察結果，大概初級程度都可以看到第一個打妖怪的畫面，以及第二個攻擊



黑武士的畫面；中等以上大概就可以看到火龍的畫面，因為它本身有時間上的限制，雖說打敗它而停止，但並不一定意味著因此而結束。

像我玩的時候，也是打到黑武士戰敗，可是到這邊就停了，所以我以為只有這一個畫面而已！後來，我看到別人玩，玩到火龍那一關，所以不確定到底是不是只有一關？這個程式它本身，事實上我倒覺得比較像打字測驗，經由測驗來練習。難度共分三級，它這個限度所在，就是如果你本身實力沒有到達你所選定的那個級位的話，它將不會允許你順利升級。我想，這是一個評斷玩家的實力比較好的方式。一般個人在使用軟體的習慣很容易養成一種依賴性，因此就會做出平常不會去違反的規則行爲，這個軟體在這方面已經加諸限制，這個軟體有蠻多人在評定它的時候，是抱著先接觸電腦的觀點來看它，因為接觸電腦的人一定接觸鍵盤，也許就會養成他獨特的習慣，有可能是好習慣，也有可能是個壞習慣，但卻非一般正確的打字基礎所培養出來的習慣，因而會對這軟體產生或好或壞的意見。

站在培養正確打字基礎這個立場來講，個人覺得整個軟體設計程序上都蠻不錯的。我們從它的標題可以看到：這個軟體是依

據某位著名的人士Dvarak（就像國內時報的馬東冠等等名人所推行的活動，應該有其獨特的教學理論）的理論為基礎來設定一個教學軟體。最簡單的例子，就是從打字測驗這方面來看：它從最簡單的幾個鍵，每往下一題目就多了一些變化。前面講過一般人使用電腦鍵盤習慣的就隨便挑一隻手指來使用，所以它便希望你先從簡單的熟悉起，然後慢慢地逐步增加其變化，讓你能夠將整個鍵盤練得非常純熟，閉著眼睛都可以打的地步。

以初級的使用者來說，當你在輸入練習的時候，它會將該鍵的位置顯示在大鍵盤上給你看，也就是說你可以看圖按鍵，當然這是怕剛接觸電腦的人找不到按鍵在什麼地方，所以給一個指引，當你進一步深入這個軟體之後，漸漸地畫面的提示後，自然簡易的指示功能也隨著消失了。

Charles Angel

評分／★★★★

以一個受過正規打字訓練的人的立場來講的話，這個遊戲它整個課程跟我們在學校所學的那種方式非常地相似！幾乎可以說是完全一樣，採取一種循序漸進的方式，從最簡單基本的指法開始教你，讓你愈打愈快。對於沒有機會在學校受正規方式打字訓練的人而言，這種軟體是一個學習打字不錯的教學軟體。事實上，正如廣告所說：「請了一個正統的打字老師來教你學打字」。這句話毫不誇張，就算在學校所學的打字也差不多這個樣子而已，而且這個遊戲又配合上精美的

畫面，還有語音效果，算起來是個非常值得購買的教學軟體！

WEI：（掉搶）

等一下！我有個疑問？這套軟體要用多久才能達到成效？達到一個打字高手？

Charles Angel：（答）

練成打字高手需要的時間因人而異，當然，如果你學過鋼琴的話，先天上打字速度就贏人家很多了；如果從沒有接觸鍵盤之類的打字速度就慢了點。進步的速度隨個人而異。當然你愈勤勞，學得愈勤的話，會進步得愈快。至於怎樣會成為高手，則是因人而定。

大媽：（掉搶）

我是覺得這種規律性的動作，不管是中打或英打，成不成高手最主要的因素是看你練習得勤不動快啦！如果你每天持續性的練習，進步的速度就會很快。這種事純粹看你練習的情況，以及練習時的精神狀態。

Charles Angel：（繼續）

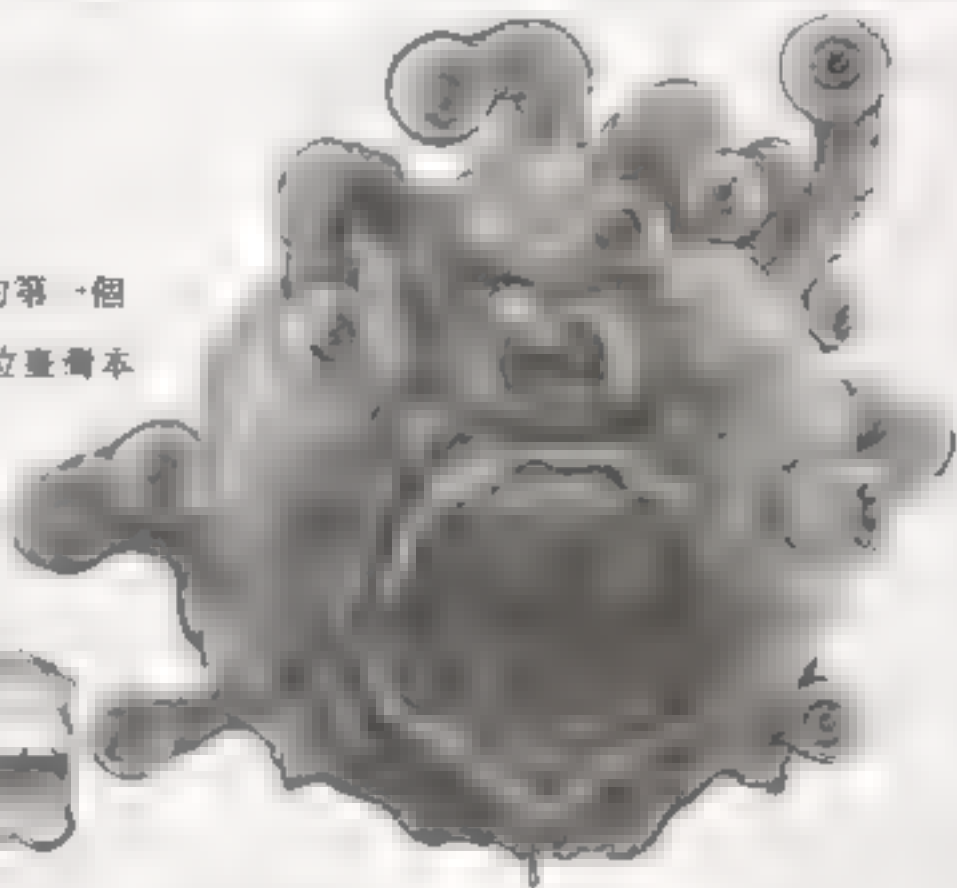
對正在上打字課的學生，我給各位一個建議：這個遊戲只可以純粹用來練習之用，並不能幫你打課業，因為它無法將你辛苦練習的成果列印出來，好用來交打字作業，好可惜！

我給這個遊戲三顆半星！



異界境：

魔眼殺機是SSI公司採用新操作介面的第一個遊戲，在美國已經創造轟動，不知諸位臺灣本土玩家看法如何？



Trillion

評分／★★★★☆

／★★★★☆

魔眼殺機是AD&D系列中畫面跟音樂結合得最好的作品，也是SSI公司首次支援VGA，而且用256色來繪圖的產品，從片頭的前情介紹上，各位可以感覺到SSI公司決心奮起向Origin公司的創世紀系列看齊，也證明它可以做到這樣的水準。

魔眼殺機的操作介面已經支援了滑鼠，主要是為了配合這次所謂的「即時戰鬥」。以前是一回合之中敵人跟友軍每個人可以出手一次，支不支援滑鼠無所謂，但這次採用即時戰鬥，不用滑鼠就顯現不了新系統的優點。

在魔法上，比如說施展魔術，隊員肖像外圍會出現一個框，並且有聲音響起表示法術生效，玩家可以立刻會意，不像以前施法之後，動畫、訊息、音效現而逝，究竟持續多久根本不知道。

以前組隊方式是六個人，這

次主要是在下水道裡面行進，下水道僅容二人並行，設計成這種前排兩個，中間兩個，最後兩個位置留給特別隊員的形式，是合乎常理的。

從前碰到怪物的時候，是先「秀」了一張局部動態圖，幾個小地方會動而已，或者只是出現一段簡單的訊息說「戰鬥開始」。可是這次的怪物有時候一下子就出現面前，動手攻擊，有時候卻可以從門下的空隙看到門後有怪物走動，或者看到走道轉彎處有幾隻怪物蠢蠢欲動，這時你就可預作準備，真實感相當強烈。不過，像地精在攻擊的時候，只看到它在面前數尺地跳呀跳，刀子揮呀揮呀的，沒有被砍到感覺，可是隊員卻已經受傷，真實感就稍為差了一點。

總括而言，只要你滑鼠操作很熟練的話，打起來會感到很「爽」！

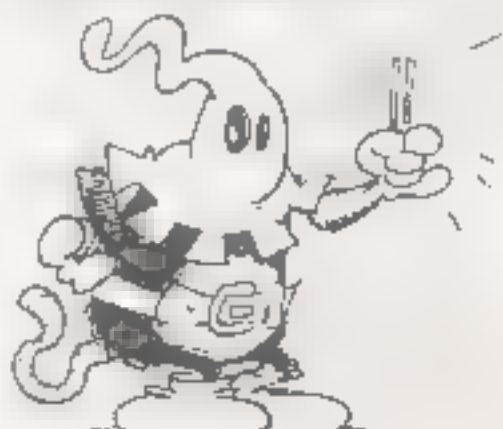
AD&D系列向來最讓人詬病的就是它的3D畫面，幾片屏風似的東西構成走道或是房間，進去之

後空空蕩蕩的，卻告訴你這是一間武器店，這是一所軍營，實在讓人很難想像。而這次以VGA 256色所繪的下水道就蠻真實的，完全摒棄前面提到的缺點。

另外，以前AD&D開門都是用選項的，譬如說是選擇用槍的或是用開鎖器，只能憑空想像門是怎麼開的，這次就有按鈕或是鑰匙孔讓你用手按，或者把鑰匙往鑰匙孔一塞，感覺蠻真實的，很容易明白自己在玩什麼。

記法術上也不用像以前每次都要重選一次，如果你不作改變的話，只要休息，醫療、補記法術這些動作就會自動執行。

以前AD&D系列有一個很大的缺點，就是如果你要載入進度，就必須跳出遊戲，回到DOS下，



再重新載入遊戲。這次它已經可以直接LOAD，方便多了。

如果沒有以下缺點的話，這遊戲可以拿到四顆半。

玩一個RPG相當重要的就是到處探索，經歷很多事件，查出事情的來龍去脈；另外就是殺怪物練功升級，而且可以殺得很「爽」！可是這個遊戲呢，在第一層走，剛剛熟悉使用滑鼠的戰鬥方式，才稍為「爽」一下，就碰到一些傳送站啦，幻景牆啦，卡在那邊，不曉得要如何脫困，不然就是碰到「機關門」，這簡直是在玩益智遊戲嘛！

剛碰到「機關門」的時候，發現站到凹陷的地方、拉動拉桿或按牆上按鈕，門就會開啓或關閉，而且還有動畫、音效配合，覺得還蠻有趣的。可是慢慢地就發現這些開關之間還有一些組合，有些門你必須動腦筋推敲通過的方法，否則根本休想從此門過。

這樣一來反倒像在玩猛鬼逛街，大玩拉桿、按鈕的遊戲，而不是做一個拯救蒼生的正義俠士。我們在創造人物的時候，辛辛苦苦的選擇種族、陣營、職業，為的是與敵人戰鬥容易獲勝，可是這時候解決當前問題全靠玩家的對這種「益智」遊戲的慧根，讓人覺得什麼遊俠啦、戰士啦、魔法師啦，全無用處，不曉得創造他們要做什麼？名之為「角色扮演」，扮演的又是什麼？

更賤的是遇到傳送點只有羅盤的方向會變動，下水道裡的景物很相似，根本不曉得被傳到那裡去，甚至渾然不知遇到傳送站！在第二層就會碰到這種事。

基於以上理由，我給它三顆

半星。當然啦，如果有人對這種機關門、傳送站迷陣大呼過癮的話，依然是有四顆半星的評價。

Charles Angel

評分／★★★★

我覺得魔眼殺機的特色完全在於它的畫面和操作介面，跟以前玩AD&D在巷子裡面到處亂跑的情形比起來實在是好很多了，打起來也比較舒服，不像以前打仗的時候，好像都是乙一、乙一的，然後就看到一道光跑來跑去，小小的人動一下、動一下的，不好玩。



大媽

評分／★★★★☆

這個遊戲剛出來的時候，SSI打的就是它是新系列的第一個遊戲。我要討論的重點是在它的畫面，大家都已經提過，比起從前SSI的遊戲，畫面上有蠻多的改進，但是因為整個場景幾乎都在下水道裡面，可能會比較枯燥一點，所以下水道的顏色還是有更換，不會顯得太過於枯燥。

另外，由於個人的偏好，覺得戰鬥場景的血腥畫面處理得還不錯，像面對面打鬥，怪物打到你的話，畫面上就會有血跡出來，另外有的怪物會跳起來然後刀

一揮呀，這種打鬥的感覺比起從前的方式有蠻大的差別。



諸葛不亮

評分／★★★★★

這個遊戲算是SSI有很大革新的產品，很多方面都和以往的RPG不太一樣，比如說遊戲的故事背景、發生的地方、操作介面跟戰鬥方式都改變很多。

遊戲的畫面方面也做得相當不錯，跟以往的AD&D系列那種小方塊排陣式的繪圖有很大不同，因為這次是採用立體前視畫面，而且色彩做得蠻不錯的。

就法術系統來講，也延用SSI以前的法術系統，但是在表現的方式卻有很大的不同，你可以很清楚地看到法術施展之後的效果，還有它出現的立體畫面，比如說你施展了火球術，就可以看到一顆很大的火球從你前面衝到敵人醜惡的臉孔上面；如果你施展Ice Storm的話，就可看到一片白茫茫的風暴在面前捲來捲去。

很多小細節方面也做了很多改變，比如說武器和隊員排列方式，也有新的突破，以往AD&D系列，隊員所使用的武器只不過是一串名字，排列在畫面上，隊員所使用的法術，也只是以條列式的方式存在，在魔眼殺機裡面可以很清楚看到隊員身上攜帶的物

品有多少，長得什麼樣子。另外在裝備武器的時候，也可以很清楚地看到隊員手上拿的是什麼什麼武器，背包裡面放了那些物品，身上掛有那些東西，比如說項鍊、戒指、盾牌之類的東西都可以很清楚地看到。

傳送方式是這個遊戲的特點，也是玩這個遊戲要解決的難題，因為在下幾層的水道裡面，有比第一層還要複雜的傳送點、轉送站，所以這個遊戲提供了一個可以即時儲存遊戲的功能，讓你可以反覆嘗試錯誤。

解決困難的方法是屬於解決迷陣的那種，你必須要找上每層所在的密門、開關、或者是傳送站。就以第六層來講好了，如果你要進到下層的入口的話，你必須經過十幾個傳送點的轉轉轉，才能到那個樓梯的入口。一般玩者在這方面可能會遭受一些困難。

科長老

評分／★★★★☆

我們就先從片頭講起好了，片頭部份剛才大家講了許多，不過我倒是有個感覺就是當四位勇士整裝準備出發的片段，給我的感覺是有點受到美國藍波電影的影響，每個人都在整理自己的裝備，然後表現一副很神勇的樣子，似乎讓你對未來的旅途充滿了信心，及至你進入下水道，回頭一看，該，入口怎麼被石頭堵住了，只好無奈地踏上下水道之旅。

在法術部份，很明顯將其效果表現到極至的地步，以往只能空想想像的法術，現在終於可以

親眼看到它的效果。個人使用上最高興的是，當看見前面有一串敵人，我施展了閃電術，就看見一道名菜串燒上場。

諸葛不亮：

比如說「串燒煙燻」。

科長老：

另外相信許多喜愛角色扮演遊戲的同好也會跟我有同樣的感覺，就是這麼精緻的畫面結構下，居然還有這麼多的機關陷阱，真的是玩得太過癮了！這不是自虐狂，而是一種腦力挑戰的極至表現。有時候，甚至可能只踏出一小步，就有一個大問題存在，先接受騙上當的經驗，促使你下一步要更加謹慎小心，就像明知前有洞，還是必須往洞中行。

講到音效，個人認為也表現得極為出色，當你使用音效卡的時候，你可以聽見敵人沈重的腳步聲逐漸在走廊中迴響，慢慢地，慢慢地，越來越近，越來越近，然後又遠去了。即使沒有怪物的時候，彷彿還可以聽到下水道的水流滴聲。這是全然不同的感覺，也是以往的遊戲比較少提供的效果。以往大概只有SIERRA的遊戲在使用MT 32的時候，才會出現這種背景音效，而今SSI公司的這個遊戲在使用魔奇音效卡的時候，也能夠有這種效果呈現，實在是非常具有親和力的一個設計特點，讓人格外有身歷其境的感覺。

同樣的，以往在AD&D遊戲裡面所看見小小的怪物，在此都可以看到它們獨特的造型，即使一般在角色扮演遊戲裡面相當弱小的地精，在這裡也會呈現出它活生生的面貌。儘管如此，它也不是太弱的對手，相信只要你不反

擊，一定會被它殺死。這也是趁機讓你加快熟悉這個系統的操作使用方式。

同時其它在AD&D所設定的一些特性，在這個系統之中仍然保留，比如說像牧師具有驅魔的能力，不過在此並不是要選特別選項，而是他會自然而然發揮其神力來驅除不死生物。各個角色在這個地下迷宮當中也可以各展所長，發揮其擅長的特技，不管是小偷、是戰士、牧師或者魔法師，都有他發揮的地方，不過也按照慣例來說，如果你全部都選同一種隊員的話，吃的虧就太大了，因此隊員的調派在這邊也是相當的重要。

而在創造人物這方面，這次就有提供蠻多的人像，供你作隊員的面貌選擇，從長得陰森恐怖的，到雄壯威武或者嬌小可愛的都有。

另外在這個遊戲裡面，除了搜尋邪惡來源的主要目的之外，各層都有其特殊的機關，或者是任務存在，各位玩者如果說能夠在急著攻略遊戲的同時，也能夠順便找尋一下這些謎題所在，並一一解開，相信你獲得的將不只倍於此的樂趣。



吳海凌：

感謝各位的寶貴意見，下個月再會。

快樂學打字

／楊昇峰 &
Trillion

一、磁片濃縮法

快樂學打字是個很不錯的教學和娛樂軟體，遊戲中還有一種不同的語音功能，真是棒極了。可惜小弟沒有硬碟，時常要抽換磁片，很麻煩，所以就想到這招，步驟如下：

- 1 準備一張格式化過的1.2M空白磁片。
 - 2 拷貝Startup Disk & Data Disk A, B裡的
• .EXE、• .ICO、• .TTL、• .TTH、
• .TTL、• .LST、• .SND、• .DSK等檔案。(註1、註2)
 - 3 拷貝Data Disk C, D裡的• .SND、• .TTH、
• .DSK等檔案。(註3)
 - 4 拷貝Startup Disk & Data Disk A, B、
Data Disk C, D兩張磁片的圖形檔。使用單色螢幕或CGA模式拷貝• .PPC，使用EGA模式則拷貝• .PPE，使用VGA模式則拷貝• .PPV。
- ※註1：一定要拷貝• .DSK，否則會出現請你更換磁片的訊息。
- ※註2：如果不拷貝任何• .SND，等於關閉所有語音和音效。
- ※註3：由於VGA模式的圖形檔太大，無法拷貝Data Disk C, D裡的• .SND。

二、沒有硬碟也能自行建立打字課程

快樂學打字有一項CUSTOM(自行建立打字練習課程)功能，必須有硬碟才可使用，但小弟沒有硬碟，卻可以自行建立的打字練習課程，還是如何做到的呢？很簡單，讓小弟我慢慢來告訴你：

- 1 要先造一部虛擬磁碟，方法是在開機時的CONFIG SYS裡加上一列
DEVICE=VDISK SYS 16(使用PC DOS)
或
DEVICE=RMdisk SYS 16(使用MS-DOS)
- 2 開機磁片中要有ASSIGN.COM這個檔。
- 3 重新開機。
- 4 在A>之後鍵入ASSIGN C=A
- 5 把Startup Disk & Data Disk A, B放入A

磁碟機，鍵入C.，在C>之後鍵入DOT進入遊戲。

- 6 選擇CUSTOM，瞧，不是可以使用了嗎？帥啊！
接下來的操作方式請看遊戲手冊。

由於遊戲磁片剩餘空間有限，自行建立的打字課程不能存太多或太長，可以用下面的方法改善：

準備一片已格式化的1.2M空白磁片，以便拷貝Startup Disk & Data Disk A, B裡的圖形檔。使用單色螢幕或CGA模式則拷貝• .PPC，使用EGA模式則拷貝• .PPE，使用VGA模式則拷貝• .PPV。

記得在選擇CUSTOM功能之前把這張磁片放入A磁碟機，離開此功能之後把Startup Disk & Data Disk A, B放回A磁碟機。



小啓

本月格柵幽靈騎士攻略
暫停一次。請讀者見諒。

華山論

Game



Liu Bei

Guan Yu

Loyalty: 99

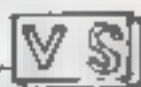
Body: 99

Power: 98

Soldier: 20000

Weapon:

話說三國英雄關羽征討曹操，眼看曹操性命不保，忽然冒出一員神兵。



Cao Cao

Pc-tools

Loyalty: ∞

Body: ∞

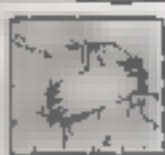
Power: 9

Soldier: 9

Weapon:

UZI 27

宋...宋將
報...報...
續報上名
宋.....



宋斯王爲了東羅屍骨製造幽靈騎士，到處亂挖的結果是，



卡拉OK大會唱

幽靈騎士

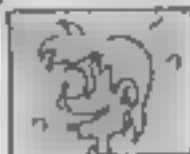
神州八對一夫及星



跳躍商人名清風道通符，施法者可騰空飛去，至平地才落下。但是人有失手，馬有失蹄



飛躍商人停在這裡的？



囔囔囔了半天，也不知道他在說什麼鳥話，算了，反正不會是重要的事。

共美帝國

(PTOO.SB(家鄉下)
LR3R也☆17

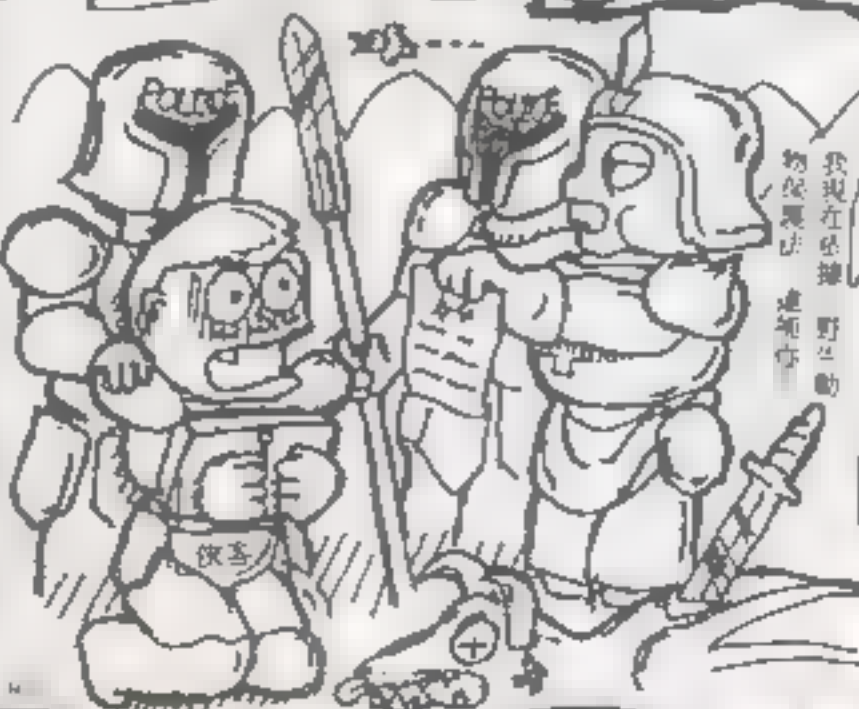
HELLO!



CCN



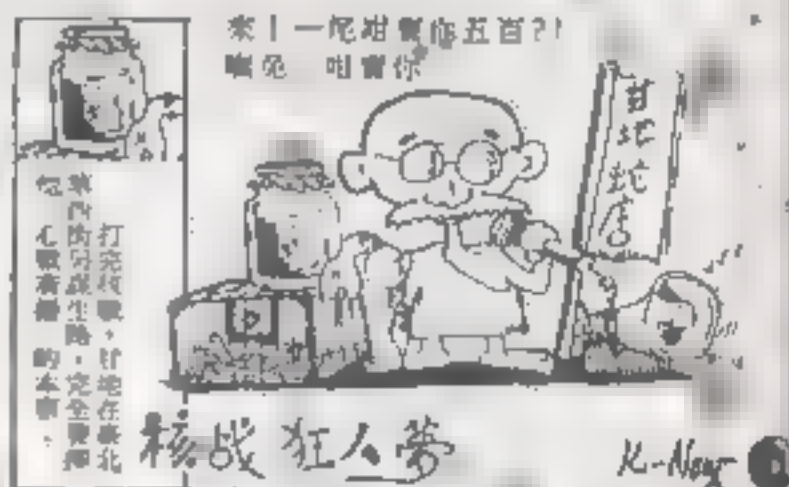
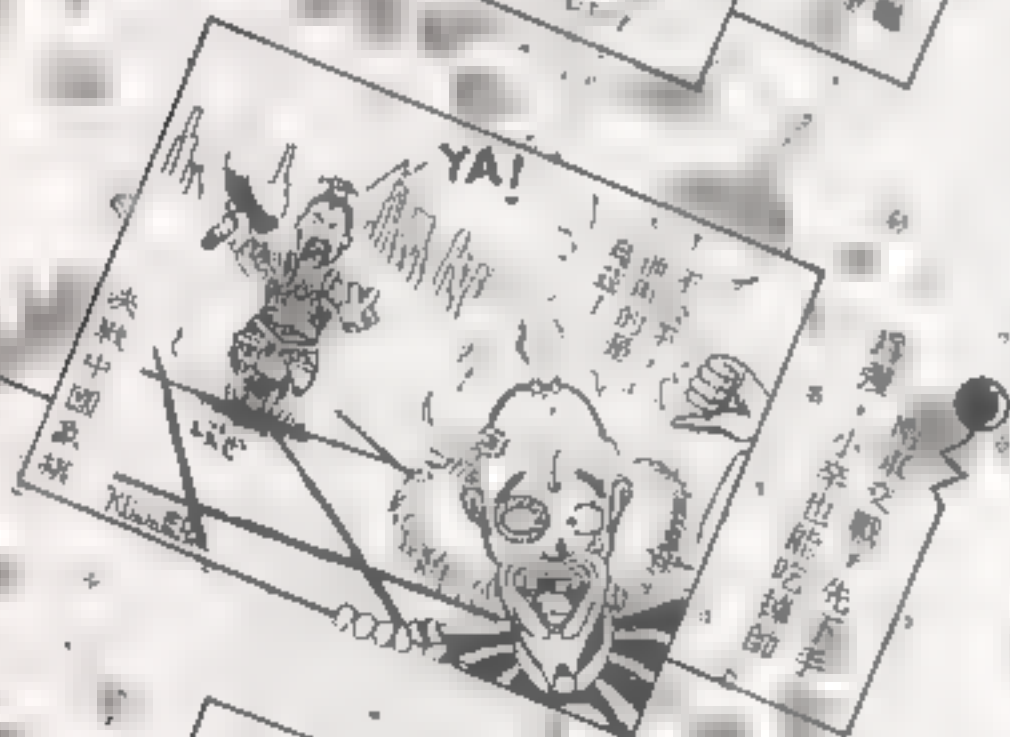
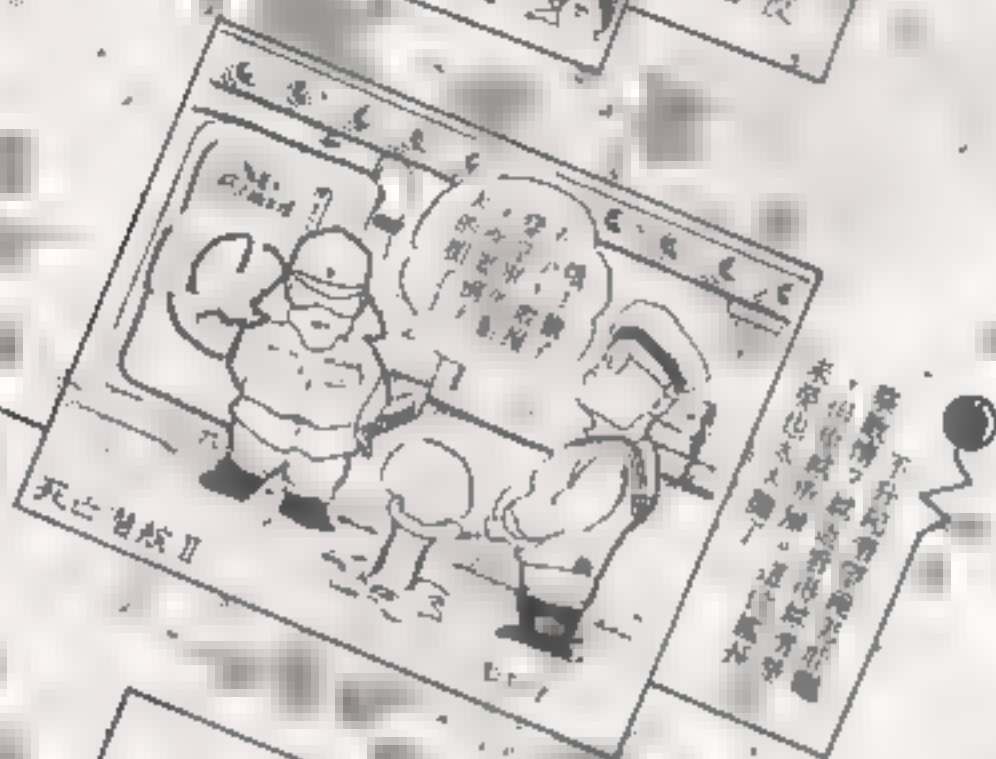
近年來環保意識日益高漲，尤其是立法院通過「野生動物保護法」之後



我現在保護野生動物保護法

電玩短銘

GAME SHORT



浪行千里

——談傳統戰略遊戲



／H.J.L.

好不容易把擁有多項第一頭銜的三國演義介紹完，暑假也在群雄的新X殺伐聲中渡過了。再次提醒各位，輔導版三國演義的更新程式中附在7月號雜誌中，別忘記更新你的三國演義喔！還有，開學了，不論軟體世界的WAE有多好玩，也別忘了你的課業。

翻開軟體世界雜誌的熱門遊戲排行榜，你一定會驚訝的發現傳統戰略遊戲總在排行榜上佔了幾個位置，而且往往名列前茅。而有關戰略遊戲的各種討論，是源源不絕，其受歡迎的程度可見一般。27期的漫談策略遊戲中，HJL已用了小小的篇幅為各位介紹了策略遊戲。有人看得上勁，希望多了解一點，也有人在半夢半醒之間，瀏覽過去，當然也有人流著口水，死到周公的老家去了。有鑑於此，這次我特別選了最受歡迎的Koei系列介紹，希望你喜歡！

嚴格說起來，戰略遊戲的歷史還沒悠久到有「傳統」的存在，不過，由於日本光榮（Koei）公司有計畫的推出一系列主體結構相似的戰略遊戲，所以它早已有了自己獨樹一幟的風格和名聲，就如AD&D或創世紀一樣，擁有了固定的消費者，事實上，「Koei」這個名稱幾乎和戰略是相等的。

現在市面上可以買到的，1-2人的戰略遊戲，除了現則季的三國演義和另一個半Koei的銀可

帝國傳之外，全部為光榮公司出品，共有5種，其實光榮還有四、五種手鑑的遊戲並未移植到PC上，這是比較可惜（或者說可恨）的事，希望台灣的遊戲作者們能早日「出頭天」，讓玩家們「沒有Koei也玩得很快樂」，才不負大伙兒的期望！

說了這麼多安全詞語，該說點「有料的」了，談談GAME的內容吧！

Koei的特色，即是「經營模擬指令和戰術HEX地圖的交融」，另一特色則是「歷史性」。Koei的遊戲一向是以經營一個國家使其強盛，然後打倒其他國家為中心，再配合某一歷史背景，如「成吉思汗」、「國策」，這些史實系列皆是如此，「國策」完全符合以上條件，所以也算Koei家族的一分子，銀可帝國傳為「未來式」的，所以是半Koei。我想，這次的主题就放在經營模擬指令的介紹好了。

其實每個策略遊戲中都有這種指令，只不過依遊戲的內容不同而有所差異，你能想像「國策」中可以建造核電廠嗎？所以，合理的指令十分的重要。以下是常用的經營模擬指令分類：

一、增強國力

富庶的國家在統一之途上才有希望。而此型指令的功能就在於增強國力（好一句廢話！），它可分為：

1. 土地開發——這是所有遊戲中

都必須有的指令，也是增強國力的最快方法，遊戲的初期要多使用此指令。

2. 賞賜人民——和土地開發目的一樣，不過它的直接作用是在人民忠誠度上。土地的價值和人民的忠誠度愈高，你的歲收包括金錢、物資、米糧就愈多。

3. 洪水防治——在Koei系列中，除了成吉思汗外，皆有洪水率的設定，發生洪水之後人民、財產、士兵等皆會減少，土地價值也可能下降。而洪水防治則是預防這一切不幸的方法。

4. 建築城池——在每個GAME中它代表的意義皆不盡相同，主要是增加城壁、城門或山寨的數量或防守能力。而這些除了使守方的防守更輕鬆外，有時也會引響到歲收或人民忠誠度，可謂一魚多吃。但每一個GAME中其功效有很大的不同，所以要先搞清楚你的需要和其功效如何。

5. 税金——可用來調整稅率或臨時徵收，要注意的是高稅率不表示高稅收，因為不合理的税金會使人民忠誠度下降。HJL印象最深的信長之野望II中，稅率可以高到15以上（最高20），還有不錯的正反效應。整體而言，國力增加的工作應在初期進行，中期以後只要治理值得治理的地方即可。



二、擴充軍備型

國力不能光是「富」，還要「強」才行，所以就有了擴充軍備的指令存在：

1 士兵調動——徵兵和調整兵士都十分重要，前者可以增加你的士兵數量，以免被敵人海衛K死；後者可以把士兵分配到能力較佳或戰力較強的兵種之下，使「兵盡其用」。在成吉思汗中此指令運用的最為徹底，堪為所有戰略GAME之範本。

2 戰力增強——為你的手下添購武器或多加訓練可以降低其「叛變率」，不但使你在戰場上攻守皆順心如意，而且省得一天到晚徵兵，弄得勞民傷財。通常訓練可以增加行動能力。添購武器可以增加攻擊和守備力。

3 決勝戰場——統一的最快方法，就是打倒敵人，在HEX戰場上一決勝負，不過在HEX戰場上的限制各有不同，要出兵前先確實了解才好。

三、培養人才

Koei系列中，「人」乃是一大大要素。除了玩者本身扮演的角色之外，手下的好漢、武士、將領等亦十分重要。

1 搜尋人才——不論如何，要培育人才的第一件工作當然是要先找到人才囉！以人才搜索之類的指令可以在國土中找到尚未被發掘的人才，而「觀察」他人的領土，則可以發現一些未出仕的或對其原主不太忠心的人才。有時在HEX戰場上查看敵將也能得到不少的資料，最重要的是要養成在每年初或

其他國家交戰之後使用此指令的好習慣。

2 取得人才——最普通的人才取得方式就是挖角和任用兩種。在遊戲初期或戰爭過後多半以挖角為主，到了中期以後，就以任用在野人才為主了，每年春天都是找人才的好機會。在《信長之野望》和《水滸傳》中還有人才自動要求你收留的情況，不過來投靠的好像不是人才而是些「木材」，除了上述之外，HJL自己發明了一種取得人才的方法——強行借用。在HEX戰場上，若已覺得打不贏，又不想和人家談判，否則米和金都白白送人了，最好奪取對方的將領，若有很強的就集中攻擊他，直到抓起來為止，回國之後除了提高其忠誠度，當然，若可能的話多帶些將領回國較好。

3 能力加強——人才各項能力的優劣，影響其工作的成效，所以能力愈強的人才愈有用。通常力量（武力）影響其部隊的戰鬥力，智略（謀略）影響其治理洪水、土地之成果，若有心培養人才則一定要依人才工作事項的不同而施以不同的培育。不過，HJL本身一向很少培養人才，因為那往往吃力不討好，在《國策》中人才培養十分容易，但流於浮淺，為其可惜之處。

4 罷黜——一般很少用到，除了《水滸傳》之外，此GAME中初期的收入不足令人頭大，最簡單的處理方法就是把一些壞人Fire掉，以免士兵們逃跑。另外，在戰後有時會一舉抓到大量

的名士，為了避免賞賜不及，最好先把他解僱以後再一一招回來。

四、計定天下型

大部份Koei的GAME都有此型指令，讓玩家在明爭之餘還可享受暗鬥的快感，不過，要想「玩陰的」的先決條件，是必須有個IQ超高的軍師，否則恐怕只有中計的份了。

1 策動民變——這是最最普通的計策，因為戰略遊戲的結構不論如何改變，都一定有「領主」、「州郡」、「人民」這個鐵三角，所以只要有計策就有策動民變，其效果包羅萬象，但最終的目的都是降低中計者的國力。

2 離間君臣——看也知道這種計策是用來降低敵國人才忠誠的，低到某一程度之後，你就有可能招到對方的人才了，不過在HJL幾百次大大小小的逐鹿中，從來沒有成功的紀錄，不知是運氣太差還是程式不良？

3 暗殺君主——這一直是信長之野望系列的最愛，成吉思汗中也有用到，主要的功能是降低領主的體力或某些能力，雖然成功率多半小得驚人，但一旦成功其效果更驚人。

五、外交型

其實外交也是一種計策，不過外交的目的在「利己」，而陰謀的目的在「傷人」，所以我把他們分別介紹。

1 同盟——只要有外交指令就一定有同盟，基本上它可以保證你的安全，不過各GAME中，同盟的「保存期限」都有不同，所以要先弄清楚，另外要注意



的是不要和位在戰略重地的國家同盟，否則你在幾年之內都得不到這塊令人垂涎的肥肉。

2 招降——這個招降的對象是國而不是人才，所以一旦成功，你的領土馬上就多一塊了，不過會臣服於你的國家多半十分弱小，招降之後還得分些兵力加以保護，到底合不合算自己很清楚吧！

3 進貢——兵力不強的你，為了避免四週的惡鄰居扁你，只好不定時的致贈一些金錢米糧來討好他們，可是這會使你的國力愈來愈弱而對方愈來愈強，最後你還是難逃滅亡的命運，最好的方法就是一開始就自立自強，不要企圖以討好別人來解決危機，懂嗎？

六、商業型、

商業的指令可以為你賺得不少錢，這在遊戲初期錢收不多的時候最有用，有些遊戲中甚至到了沒有商業就活不下去的地步，還記得我第一次玩《信長之野望II》的時候，由於資金的不足以致於連想生存下去都大有問題，直到有一天我發現到米糧的高低價差達1.5倍，我才了解到原來商業也是《信長之野望II》的挑戰之一，所以說，你若老覺得錢不夠，那就試試商業指令，也許能為你帶來轉機，至於逢高賣出逢低買入，自然不在話下！

以上六型指令可以說是最常用的指令，當然，因於原創者理念的不同，會有所改變，可是我相信90%的指令都包含其中了，較特別的事項也已一一提出，希望對你的統一之途有所助益。

講到這兒，你是否認為該結束呢？如果是，那你可就大錯特錯了，像BJL這麼長舌的人怎麼可能如此輕易的放過你的耳朵？

接下來BJL要告訴您一個有關戰略遊戲的最新消息，據BJL所知，三國演義作者陳則孝已開始著手另一個戰略遊戲了，它是以春秋戰國時代為背景，明年初可望發行，不過在那之前，也許金碟片獎會有十分優秀的戰略遊戲也說不定。

最後，向所有的高手們推薦一個好GAME——《信長之野望II》，只要您有實力，相信這是您最佳的選擇。





閒話 RPG II

／毛怪

話說六、七年前，（那時還是 Apple 獨霸的時代）有個小孩在書店看到一本「蘋果功夫秘笈」，介紹Ultima III，令他十分想玩。從此他便一頭栽入RPG的世界中。七年後的今天，出現了個轟動武林、驚動萬教RPG迷的RPG玩家，那就是——「毛怪」。你怎麼會說是YMJ、Lord Jean？唉！講那麼明白還不知道是我，難怪很多人會說玩不動RPG。

好了，鳥話暫時打住，談些正經的。在以前的冒險補習班中，許多高手都談過RPG的玩法。但我想初級RPG玩家之所以會望RPG而止步，不外乎是因為選了太難的RPG，而且也不了解RPG的好處。所以今天的課，就以這二項為重點。喂！那邊那個還敢睡，小心我施法術轟你（RPG玩太毒了）！

RPG的優點，不外以下數項

- 1 就如26期的吳毛兄所說，可以培養我們的正義感，增強英文能力，增強英文能力，提供了想像的空間。對這番話，我真是佩服得五體投地，將他奉為神明……（他叫吳毛，我叫毛怪，可見一定是同鄉囉！）每次看軟體世界的銷售排行榜，見女孩克歐斯不知出了多久竟還在榜上；RPG卻是小貓兩隻，上榜沒多久就下來了。唉！現在的玩家怎麼那麼好色，卻不肯玩RPG來伸張正義。（何況那種遊戲玩多了，多傷身體啊！）現今世風日下，人心不古，究其主因，不在於RPG玩太少之故（太誇張了）。
- 2 玩RPG比玩其他的Game要經濟多了。通常一個RPG要玩20~30個小時，這還是保守估計。而且玩過一次後再玩，又有一番新的感受。而如果是同一系列的RPG如AD&D，可以傳送以前的人物，更令人有種「我又

回來和各位並肩作戰了」的感覺。其他類型的Game，就沒這麼耐玩。同樣花錢，當然選RPG划算。

- 3 藉由RPG，我們可以學到很多有趣的東西。譬如各種物品，有些字典上沒有或簡單帶過而已，但若玩RPG，你就會對其更了解。尤其有時候在RPG裡還應用了一些科學的原理，如煉金術，更可以增加常識。

看我說得天花亂墜，目的就在於擴大RPG的勢力，以RPG來統治世界（又發作了）不過RPG的優點太多了，所以RPG玩家常常是廢寢忘食，晨昏顛倒，連上廁所都要拿著地圖猛K。相信YMJ、Lord Jean等人，一定對本「怪」（別忘了，我不是人，是毛怪）的話十分贊同。

喂！那個傢伙聽課不要講話。

再來，本怪把累積數年對RPG的了解，跟各位分析台灣的RPG，以供RPG的舊雨新知們參考



，選擇適當的RPG，不要再看到RPG就嚇呆了。

首先是Origin公司的作品。

提到Origin，不少老手一定會想起Ultima系列，令人感動不已的另一個時空。創世紀I、II只有8位元版，台灣早已絕版多時；至於III～V，台灣目前也大概絕版了，新一代玩家只能看到Ultima VI的風采，除了Ultima I、II本怪沒玩到，其他都玩過。

其中最難免並非Ultima VI，而是Ultima V。假如你玩過不修改的話，一定會懷疑Giant Rat到底是不是和房子一樣大，不然怎麼會兩三下就咬死一個人。不過玩熟了妳將會發現這確實是RPG中的一流作品。

在此說明，新手最好別玩此類，除非對RPG有強烈的興趣；否則可能導致RPG冷感，讓RPG而色變。因為地下迷宮中的陷阱、機關，若沒有人說明，往往需要敲牆壁、搜暗門，卡在那無法進行。但老手們，若沒玩過，建議你們不擇手段也要弄一帶來玩（即使絕版了），因為實裝有內涵。

至於Ultima VI，本作激賞不。雖難度比V代低，但音效、畫面、人性化的設計、多種物品最重要是劇情精彩。不過地太深了些，新手可能要小心一點。其畫面音效，可以吸引很多有興趣的人，使RPG不再只是年代名詞。

再來就是創世紀外傳，這就適合新手了。不過據本怪的，這可能只是讓Ultima小組玩意見而已，順便捧、

Ultima VI的餘威小賺一筆，所以短時間內就出了兩集。

真正Ultima小組的實力，應該會放在Ultima VII，因為Ultima系列一向是RPG的正統經典之作，領導市場，所向無敵（Sorry，忘了吃藥），為了保持水準不會輕易推出。所以外傳應只是他們作為改進的練習而已（各位一看外傳與Ultima VI的風格很相似，便能了解本怪的話）。至於還有一個Origin的武士傳說，跟Ultima系列一比，當然就要小Case。不過這個Game的戰鬥方式還挺真的，但也很煩，適合老手玩。

嘿！那邊一「變」學費還沒交，別忘了。嘿，講到哪兒了？

對了，下一個公司 - SSI。SSI系的Game一向不走驚天動地的路線，而以戰鬥模式聞名。早期的魔界神典系列，就非常簡單。稍晚的春之石、春之魔（這兩個是同一系列的作品），也算簡單，而且作戰方法開始有了AD&D系列的雛型。到了AD&D，算是發揚光大了，不過除了光芒之池外，其他都不算難。不過AD&D系列到目前為止可說是換湯不換藥，指令、模式都相同，不同的只有劇情。不過也許是因為上手容易，而且可以傳送以前的人物，所以吸引了不少玩家。

SSI的另一類RPG - Phantasia系列，也不難，但很值得一玩。其中Phantasia I魔境勇士是軟體世界剛出道時推出的Game，記得那時還用紙板包裝；Phantasia II台灣似乎沒有16位元版，Phantasia III魔神之吼

現在可能也絕版了。不過假如弄得到，儘量弄來玩一玩，Phantasia系的Game，是適合各階層玩家的好Game。

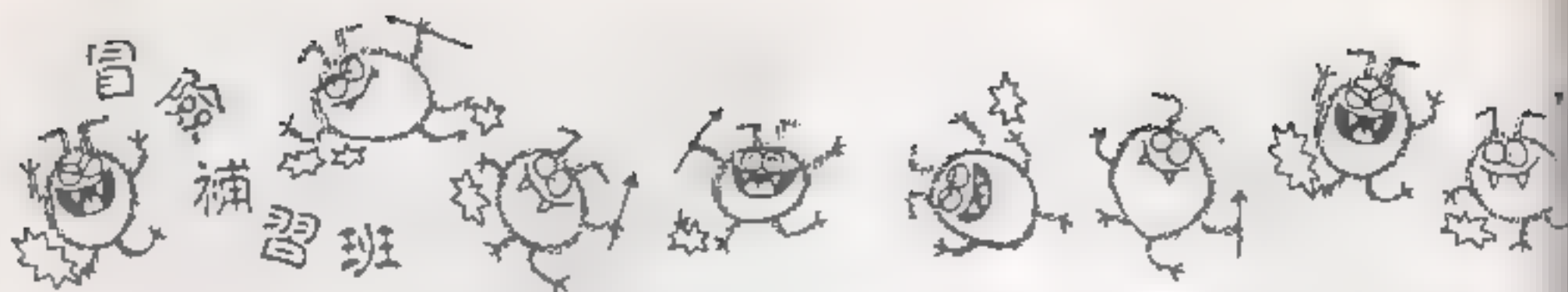
講到這兒實在很感慨，一些以前的好Game通通絕版光了。希望軟體世界能發起一個什麼老Game交流，或者乾脆找出一些老Game再出版一次，真的有許多玩家對一些舊Game懷念不已，可惜當時沒買或太久了磁片發霉。

嗚！嗚！好可惜——請給我一件手帕，嗚！嗚！

再來就是EOA公司。提到EOA，最著名的就是Bards Tale系列。I絕版，II代已出16位元版，而II代目前尚未絕版，有興趣的玩家趕快弄來玩。不過我事先警告，冰城傳奇系列可不是好惹的，新手請勿嘗試，除非想找「尸」。至於老鳥們，不玩可惜，會後悔一輩子（這是真的）。Bard's Tale系列的高難度，除了傳送點、暗門、黑暗區等，還有不少謎語，十分有深度。不過為什麼不出IV代？一直讓我覺得可惜。

EOA另外的作品，大概就是某野遊俠、浩劫餘生這兩個同類型的RPG。難度中上，其實也算是難了啦，新手不適合玩。所以，以後EOA公司的作品，最好先衡量一下自己的實力再決定買不買，以免買了卻束之高閣。

再來是New World's的Night and Magic魔法門系列，這系列的Game跟Bard's Tale很像，也算高難度；不過練功練到高級後，真的是「我蝦米都不驚」！最強的怪物也一刀斃命，比B-



ard's Tale好一些。雖有人說魔
合門II的怪物會因等級增加而變
強，但真正的「阿莎力」時，根
本不放在眼裡。以本怪練出來的
Ninja（不是改出來的）而言，
200多級，一出手8000多點。怪
物遇到我光是嚇跑的就超過一半
！（太誇張了）而Lord Jean在
攻略上說保證打不過Devil Kin-
gs，本怪也在不修改的情況下全
部將牠們幹掉。所以說本怪是超
級RPG玩家，一點也不為過（太
「唬爛」了）。

奇怪講到哪了，怎麼會牽扯
到本怪的光榮事蹟？

嗯，對，再來是巫術系列（
Wizardry）。I~III只有8位元
版，台灣絕版了幾年。IV~VI台
灣目前大概都買得到，不過Wiz-
ardry系列一向標榜超高難度，
此言不虛。尤其是四代，確實是
找死級的RPG，想死的（即使你

是高手）可以趕快弄一片來自殺
。而且I~V的畫面極為枯燥，
新手絕對碰不得，否則不只會對
RPG反感，甚至電腦也厭了。

至於動作RPG，本怪覺得，
其實動作成分遠大於RPG成份，
若想增加RPG的功力，不玩也能
。不過有不少新手大概會被其畫
面音效吸引而沈迷。但那天碰到
了一個真的RPG，你會發現玩家
那麼多動作RPG真是白玩了（26
期的媽毛兄必定與我有同感，因
為他也這麼寫的），何況真要玩
動作RPG，倒不如直接玩電視遊
樂器。因為動作RPG很多都是日
本製的，跟電視遊樂器很像；而
且玩動作RPG一不小心就把鍵盤
敲壞了，划不來。

剩下一些零碎的Game，如奉
迎風雲、銀河飛船力戰記等，本
怪覺得並沒有什麼特別，就不再
介紹了。

也許有人會問：「既然你是
超級RPG玩家，為何從不見你寫
攻略？」原因有二：一是懶，一
是忙（忙著玩RPG），三是最重
要的一有什麼「好康的」都被
Lord Jean和YH玩掉了。台灣
的RPG有很多說明書都是他倆翻
譯的；等他們譯完了，遊戲也玩
掉一大半了。等到推出市面，他
倆大概早就破了。而且他們又是
軟體世界的特約作家，有什麼東
西一寫馬上刊登，不像我們這些
人投稿還得看運氣。嗚！不公平
啊！

希望此文能激起更多人投入
RPG世界，使得RPG在台灣能發
揚光大，百戰百勝，所向披靡，
驚天動地……（對不起，太激動
了）

好，今天上課到此為止，作
業是做最新的RPG——「毛怪喊爛
記」，下次上課前要交。下課！

銷售排行榜

排名	遊戲名稱	類型
1	國產英雄傳	策略
2	3 麻雀學園博奕	博奕
3	7 決戰中國象棋智育	智育
4	4 楚漢之爭策略	策略
5	9 魔眼殺機角色扮演	角色扮演
6	NEW 快快樂愛學打字教學	教學
7	5 神州八劍角色扮演	角色扮演
8	6 決戰俄羅斯動作	動作
9	NEW 銀河風暴戰略	策略
10	8 俄羅斯方塊智育	智育

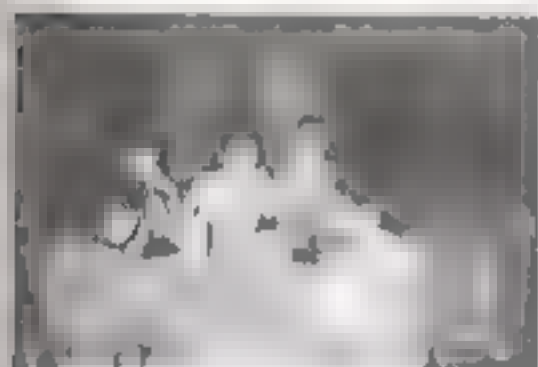
排名	遊戲名稱	類型
1	14 中國之心才略	策略
2	2 銀河帝國傳策略	策略
3	17 快意走包龍動作	動作
4	15 水滸傳策略	策略
5	10 快打蓋亞動作	動作
6	NEW 遠征戰鬥機模擬	模擬
7	OLD 獸王記動作	動作
8	11 立體花式撞球運動	運動
9	19 圍棋智育	智育

排名	遊戲名稱	類型
1	13 扁茲衝鋒槍動作	動作
2	27 波斯王子動作	動作
3	16 美女撲克歐洲版智育	智育
4	18 雙截龍II動作	動作
5	10 立體俄羅斯方塊智育	智育
6	OLD 鑽石方塊智育	智育
7	23 蓋世龍王策略	策略
8	NEW 終極戰士II動作	動作
9	OLD 水果盤博奕	博奕
10	12 F 24隱形戰鬥機模擬	模擬

軟體世界

駐校特派員
聯誼會

本公司產品長期以來，蒙受校園學子的喜愛及青睞，為回饋學員的愛護及作進一步的售後服務，特徵召學校熱心公益且精通GAME的學員擔任本公司的駐校特派員，自今年4月份起至目前止共 280 餘人加入此行列，參加地區甚至遍及於澎湖馬公，參加之學校多達 130 餘所。凡對本公司產品有何疑慮之處，或產品使用上有需協助之處，可就近請教該校之駐校代表，或透過駐校代表傳達給公司以便作最快速的服務。



駐校特派員成立的宗旨及主要工作，有尊重智慧財產權、防止盜拷行跡、召集校園玩家、成立電玩診療室、張貼海報、校園資訊的蒐集及本公司活動的支援等。成立至今，學員們披荆斬棘，倍嘗艱辛，但也功績卓著



，目前全省已有成立多家學校電玩診療室為學員解答 GAME 的疑惑及作磁片的診斷和維修，並有學員在學校發行製作GAME的市調及資訊報導，且安排本公司人員到校演講、舉辦校園電玩展等，海報的張貼更是不遺餘力。



為酬謝駐校代表的辛勞，每學期將定期召開駐校代表聯誼會，表揚績優駐校代表，並頒贈獎學金及獎品。首屆駐校代表聯誼會於今年8月底舉行，北中南三區各一場，會中除意見的溝通，訊息的傳達，及對本公司的建議等，尚有腦力激盪及小組座談會，全程就在愉悅而輕鬆的氣氛下結束，會後大家尚意猶未盡的建議，轉移陣地再繼續。最後由於諸多遠道而來的同學須趕車而作罷。事後，發現駐校代表們並未因此聯誼會的結束而鬆懈，相反的，反而更積極的從事各項工作的推展，由電話、信件의激增數倍可見一斑，更有數名高雄區的駐校代表每天於上

完輔導課後，自動到總公司來幫忙，最近服務課所發出的市調表，三天即收到上千封回函，效率相當驚人。本公司也根據駐校代表所提的意見，提供配合，如新片出片資料的提供、活動的支援、派人員到校演講，等。

如果您在貴校的校園、租屋廣告欄、垃圾車，等發現本公司的海報，請不要太驚訝，因為那必是貴校駐校代表又在發揮其貼海報的想像力了！在觀賞海報之餘，亦請給予駐校代表正面的肯定，以慰其辛勞。



一場世紀性軟體大戰

於松山科貿展覽館開演

第二屆金磁片獎作品。

不同往日風貌。

為國人自製軟體開創新紀元。

軟體世界中文軟體研發課。為回饋消費者。
推出全新的中文休閒軟體。繪圖軟體正式誕生了。

請大家告訴大家。

國際松山軟體展。展出時間¹⁰/₁₈ ~ ¹⁰/₂₂。

軟體世界展覽場就在餐飲區正對面。

現場凡消費300元以上，即送防毒程式，
寶貝您的電腦！

軟體世界

第二屆金磁片獎

1991國際軟體展揭開序幕

盧卡斯遊戲開發歷史

JOURNALS

遊戲開發者，
他們在遊戲中，
創造了一個個
充滿想像力的
世界。他們在
遊戲中，創造
了一個個充滿
想像力的世界。

☆ 一、瘋狂大樓

瘋狂大樓是第一款冒險類遊戲，是啥原因使你們要作這類型的遊戲？

我也擅長冒險類遊戲，是因爲，我討厭市面上現有的這類遊戲，你知道，我指的是必須輸入英文詞句的那種。這些遊戲往往要家啃讀一大段又臭又長的文章，花上大量時間，輸入那些艱難的字句。雖然其設計和劇情，頗讓我激賞，可是玩了實在是索然無味。

正因如此，所以我創作瘋狂大樓時，便儘量去修正那些現有冒險類遊戲中我認爲瑕疵的部份。有些我自認改得還算成功，但有些則依然存在。時至今日，還有待努力之處。

基於一腔對冒險類遊戲的熱愛，我忙不迭地投入瘋狂大樓的创作中，卻猛然發現茲事做來十分複雜。有關程式部份，幾乎沒有任何現有素材可供撰寫之參

記者：

所以你們就殫心竭血，發展出 SCUMM 系統囉？

隆：

沒錯。就在這時候，公司裡頭有個名叫吉普·提尼斯達 (Chip Morningstar) 的人，他來和我商討發展一套專用程式語言。由於我有製作解釋程式和程式語言的經驗，對電腦語言不甚瞭解，我們便著手設計 SCUMM。這套系統的發展，因我們創作瘋狂大樓時，能跳出既有的窠臼，不受拘限。

記者：

SCUMM 代表的是什麼？

隆：

瘋狂大樓的系統，叫做 SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion: SCUMM)。一般的電腦語言，如 6502 組語，或 BASIC，都不能滿足我們冒險遊戲的需求。因爲在遊戲中，常有許多動作和事物需同時進行，而一個電腦程序，每次只能執行一個動作，所以 SCUMM 系統，是由許多小程序構成，而可同時執行，這是爲何我們的冒險遊戲，非得借助此系統不可。SCUMM 系統，除了具備上述的程式外，還有許多處理物品及人物走動的特殊指令。

記者：

請問大衛先生，你也參與瘋狂大樓的製作嗎？

大衛：

是的。那時候摩跑來問我，

是否能分擔 SCUMM 程式編寫工作。他估計，大概只需花上兩到三個禮拜的時間即可，我想了想，哪有這問題呢？於是就一口答應了下來。因此我成爲瘋狂大樓的制作者，並撰寫程式處理玩家開門、撿拾物品或開燈引發的事件

接下這個任務之後，我們很快就發現，當初對完成期限的預估，實在是太過樂觀了。豈止兩週禮拜，它足足花了我們四個月的時間！摩設計了一個除錯系統，我們暱稱它爲「Tindex」，因爲它可以將 bug 除得一乾一淨。

記者：

隆，你說過你想要改變冒險遊戲的某些事情，譬如什麼呢？

第一件事，也是我最討厭的，就是那一大串字詞。老是要輸入「植物」那些字，實在令人煩不勝煩。譬如你在螢幕上看到一個綠色物品，你得接連輸入「樹」、「植物」及「羊齒類植物」等單字，一直到正確爲止，難道玩遊戲就得活受罪嗎？

第二件我最看不慣的事，就是主角隨時都有可能向途經地府報到。而且，還得慢慢地移動人物，否則稍有閃失，主角一命嗚呼，你又得重新載入進度了。我知道有些遊戲設計師常以此爲設計重點並引此爲樂。這是什麼心態！簡直是整人嘛！



記者：

但是如果你設計一個冒險類遊戲，而主角都不會死，那遊戲難度不是太低而太容易上手了嗎？

隆：

許多人跟你一樣，都有這樣的想法。但我要告訴你，這觀念不一定是對的。

從前的「連環式」動作類遊戲，當設計師們覺得太容易上手時，他們所能做的，就是盡量去降低搖桿的靈敏度，讓玩家受盡挫折，這種作法根本大錯特錯。正確的方法，應該是將敵人設計得更具智慧及侵略性。而在冒險類遊戲中，目前慣有的作法，也是如出一轍地降低搖桿的靈敏度、增加更多玩家意外死亡的地區及更多毫無意義的難題，讓玩家只能隨機去發現答案。用這種方式來提高遊戲難度，實在上不了台面。

記者：

瘋狂大樓和其他冒險類遊戲相比，有何特異之處？

隆：

最大的不同點在於，你將游標指到何處，主角就會自動跳過桌旁，上下樓梯而到達該處。而在其他冒險類遊戲中，你就得要全神貫注地操控人物，否則他們可能會到處撞牆磨蹭。

冒險類遊戲設計的重點，不是讓玩家學習如何移動人物及輸入單字，而是在於品味情節去解決難題。



二、異形大進擊

記者：

在瘋狂大樓之後，你們推出了異形大進擊，這個遊戲和前者比較起來，有那些不同地方？

大衛：

最大的差異處，在於異形大進擊是出了個多變的世界。瘋狂大樓你到頭尾都是往，樓內進，每件事物都展現在狹小的空間裡。我設計異形大進擊時，並讓主角們遨遊星球的各個角落。

在此遊戲中，我盡量讓情節不要太直線發展。譬如說解決了A難題後，才能依序解決B、C難題，而是讓玩家可以隨意去做不同的事情。你盡可以在任何時候飛遍星球的每個角落，享受一下欣賞、發現的樂趣。

當然這樣的設計，在撰寫程式上更為困難，因為有著更多的變數需要處理。你必須作更多的嘗試，來確認主角身在何處及已經作過那些事情。



Ron Gilbert

記者：

異形大進擊和瘋狂大樓一樣，在程式設計上花費很長的時間？

大衛：

在籌製異形大進擊時，我們看定了進度計劃。程式大功告成時，大約較原先預估的八個月進度延後二或三個月。和瘋狂大樓比較起來，還算差強人意。當然這也是靠穿錯系統幫忙了大忙。



三、聖戰奇兵冒險版

記者：

談談聖戰奇兵冒險版好嗎？

隆：

關於這個遊戲，我們最大的進步是在產品進度的原理上。有關程式設計的部份，在六個月內便完成了，而瘋狂大樓則要花上一年半載的時間。

大衛：

以我們目前所擁有的技術，若要再重新籌製這個遊戲的話，我們將會作某些方面的改變。譬如讓主角不那麼容易死亡。在目前這一版裡，實在有太多地方可以讓印弟捨身成仁，所以要改的話，就算無法讓主角不死，也得在某些危險地方提醒玩家注意。

隆：

在這個遊戲中，我們也首度使用了對話功能，也就是讓玩家有權選擇講什麼話。不必鍵入字句，便可以操控主角和其他人物交談。前幾天，我和一位朋友談到，瘋狂大樓VGA256色版的籌劃計畫，其中我也做的一件事，便是加入對話功能，讓主角可以跟Wierd ED、Edna護士及其他人交談。



四、飛行模擬遊戲

記者：

請問貴公司的飛行模擬遊戲，在過去幾年是如何發展的？

錢阿：

我們第一個飛行模擬遊戲，名叫戰鬥飛鷹1942 (Battle Hawks 1942)。這是個注重戰術而非戰略的遊戲。

比較起來，納粹飛行祕史 (Secret Weapons of the Luftwaffe) 這個遊戲就注重戰略。

面了。戰場發生在德國，玩家必須操控飛機設法摧毀德國的工業設備亦或扮演德國軍方發展秘密武器。你可以建立每個飛行員的飛航記錄及訓練他們，並且可以分派他們與你一起在空中並肩作戰。

記者：

你們在籌製模擬類遊戲時，想給玩家什麼樣的感受？

諾阿：

其實不管是模擬類或冒險類遊戲，我們都投注相當多的心血。在模擬類遊戲中，我們一直想讓玩家在空戰中有著貼切的刺激快感。此外，我們也想讓玩家能「排機群作戰，享受一下當指揮官的樂趣。

在畫面部份，我們是以實際飛機照片為藍本來繪圖，而不是畫一些幾何形狀的機身來欺騙玩家。除了手繪的機形外，如影隨形的子彈、敵機爆炸效果及跳傘士兵等畫面，都是我們精一繪製，俾讓玩家有身歷其境的感受。

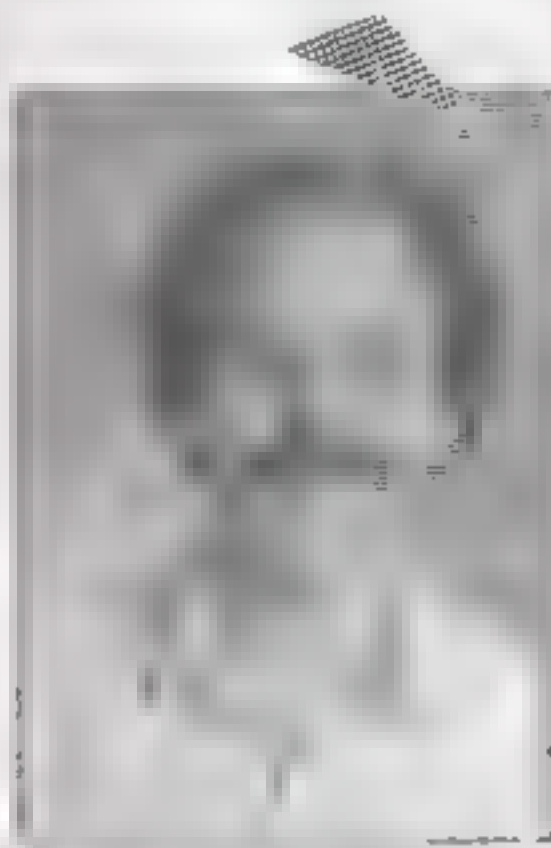
記者：

你們是如何製作像戰鬥飛鷹1942這麼一個複雜、高水準的遊戲？

諾阿：

當我們進行這個遊戲計畫到一半的時候，萊里·荷蘭德（Larry Holland）建議要增加雷達及飛機尾機喉窗等功能，讓玩家能擁有3D的視覺效果。經他這麼一提，我們都覺得這真是個很不同的特色，於是委由他去設計。雖然因此使整個計畫延後一個禮拜，但大家都認為十分

FX光榮時刻、大不列顛戰役（Their Finest Hours：The Battle of Britain）等模擬遊戲？



David Fox

諾阿：

可能會吧。我們曾經針對這個問題討論過。不過改進一個舊遊戲所花費的時間，可要比製作一個新遊戲製長的多了。

光榮時刻這套遊戲，由於已具有歷史價值，所以我認為這種類型的遊戲，應該頗具長期銷售的賣點。我們的遊戲手冊，也不會因為遊戲推出已久而過時。從戰鬥飛鷹1942年開始，我們對手冊的編撰甚為考究。馬克·雪柏德（Mark Shepard），他負責了整本手冊的規畫和設計，可說是居功厥偉。維克特·克勞斯（Victor Cross）則在文辭撰寫上成就斐然。我曾聽許多人說過，假如我們的模擬手冊能當成書本販售的話，一定會有更多人買回家去研讀。

記者：

讓我們來談談未來。陸，一開始你曾經提到，在冒險類遊戲中，還有許多地方你正嚐試改善，譬如那些呢？

記者：

讓我們來談談未來。陸，一開始你曾經提到，在冒險類遊戲中，還有許多地方你正嚐試改善，譬如那些呢？

陸：

我們試著去除某些遊戲瓶頸及一些玩家容易惹死之地。我們想提供給他們許多不同的事物，而他們可以不必按照固定順序來予以完成。當然啦！還是會有些場景使玩家難以脫困，不過我們已盡量避免此種情況發生。

大衛：

我們想巧妙地引導玩家經歷整個遊戲過程。假如這方面要作得好，就應當讓玩家知道卡在何處以及給予他們一些小幫忙，讓他們覺得自己能夠無畏艱難地解決難關。



五、猴島小英雄

以猴島小英雄而言，海盜船長給主角出了三個試題，而主角可依任何順序去完成。海盜們也設計得甚具智慧，他們曉得主角已完成及未完成的事情有那些。假如玩家只是將主角調開一會，便又馬上回去向海盜們求救，他們才不會給你任何提示；但是如果你出外嚐試了一些事情後返回向他們求助，他們就會給你一點小幫忙。

這個遊戲也有一些瓶頸存在。就是當主角登上海盜船後，就無法離開了。為了解決這個瓶底，我設計了許多提示來提醒玩家。而且提示是由簡入難，讓玩家能順利解決問題。

記者：

魯卡斯遊戲的魅力是奠基在電影之上嗎？

·

你們會不會利用現有的製作技巧，去改良像戰鬥飛鷹1942及

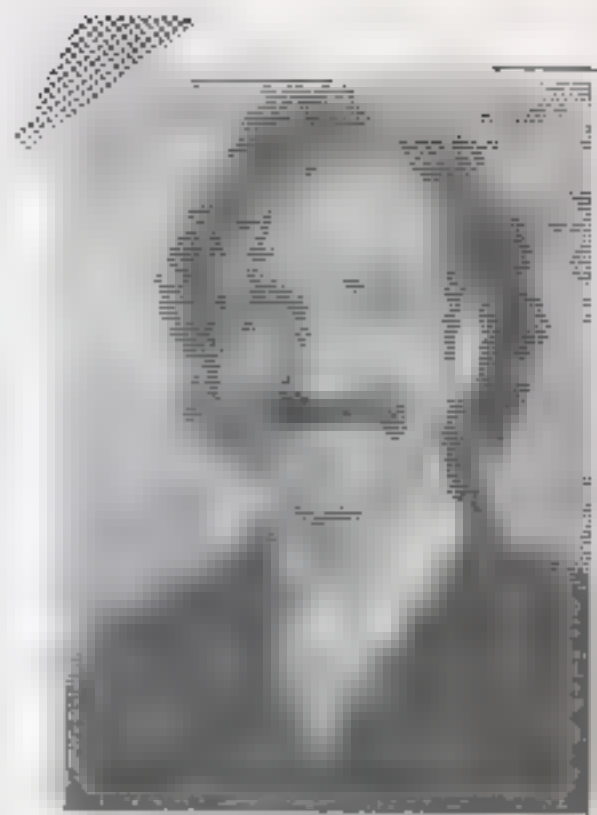
諾阿：

我們在裝潢新辦公室之時，曾經多次爭論過，應當掛星際大戰電影海報或是其他東西。但最後我們還是決定擺放自己的電腦遊戲作品。因為我們的題材有自己的特色，與電影那堆子事毫無關連。

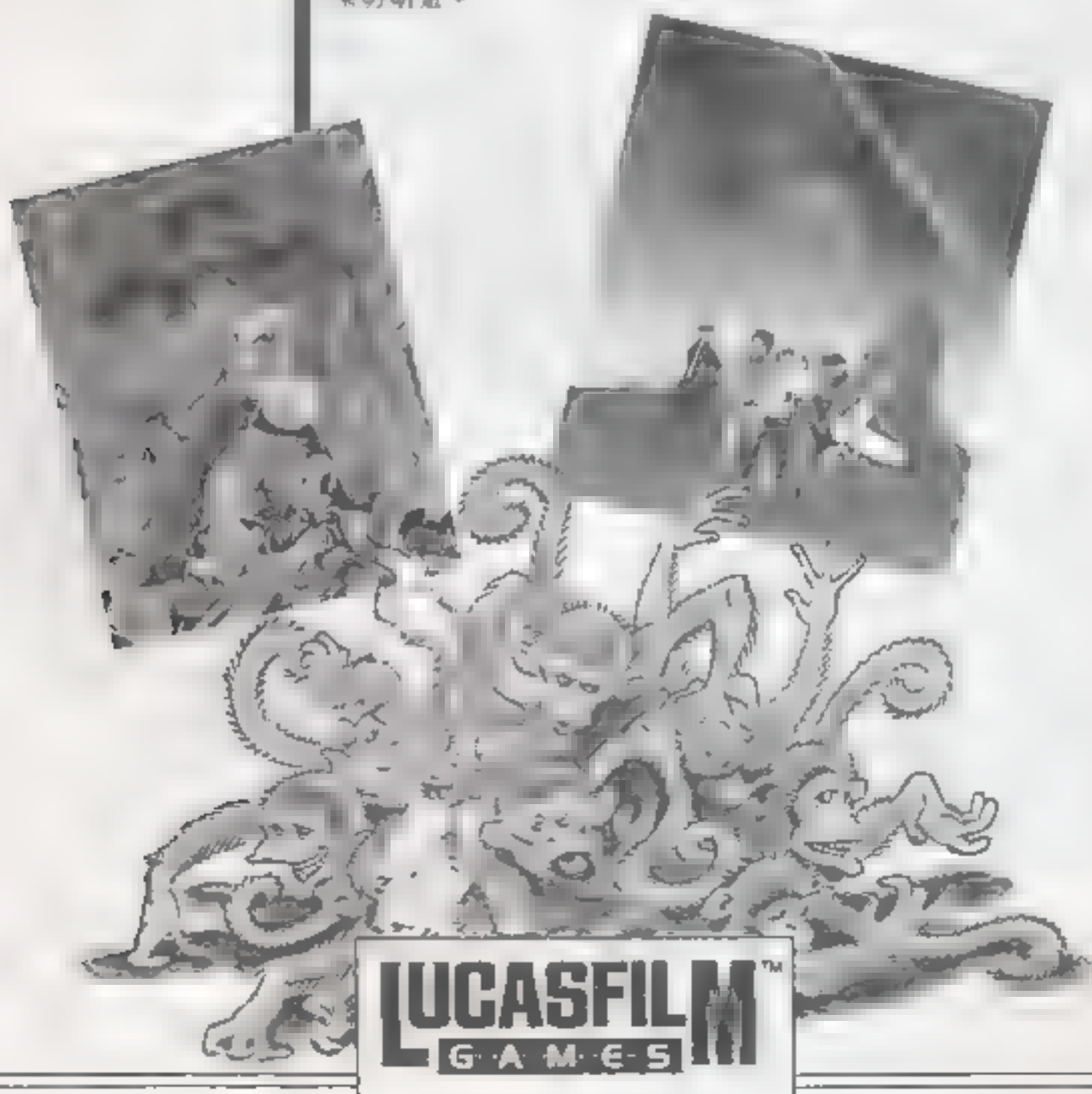


大概在二、四年前，有次全美消費電子展，我正在公司攤位旁的休息區大快朵頤午餐時，某人注意到我胸前佩戴的魯卡斯遊戲標誌，他說道：「我真的很喜歡你們的遊戲題材，你們從事這方面的人好多。」我回答道：「遊戲部門大概只有20個人而已，但是整個公司則有四百人之多。」

他聽了以後，驚訝地合不攏嘴：「你的意思是，你們的公司除電腦遊戲外，還作其他事業嗎？」我覺得這位仁兄一點都不曉得，我們這個部門跟喬治·魯卡斯以及星際大戰的關係。雖然好笑，但我深深感受到，這是第一次有人購買遊戲因為魯卡斯遊戲的盛名而非電影之故，我想我們會繼續努力，不辜負玩家的深切期望。



Noah Falstein



1990年秋季，傑夫·塔涅爾

(Jeff Tunnell)加入了由電腦菁英人才組成的小團體，這個小團體已經有一個冒險遊戲由Sierra上市發行，可是傑夫不用Sierra的SCI (Sierra Creative Interpreter)遊戲開發系統寫遊戲，還改以Sierra子公司Dynamix的名義出版城市獵人、中國之心等遊戲。

為什麼傑夫要這麼做呢？請看以下專訪。

記者：為什麼你不用SCI寫遊戲？

傑夫：早在三年前我還在Electronic Arts和Activision公司的樣式設計師，就開始籌劃城市獵人。那時候我就不願用字交談方式寫遊戲，因為我討厭句法解析器，而且也不願作品有自己的風格，所以便另下功夫限以電影手法表現（如加入「同一時間在某地發生…」的劇本交待方式，以及平移、拉近鏡等效果）的遊戲。好了，棘手問題來了一沒有戲院的對象！一搜索再加上現實因素，到了十二月Sierra正式合併Dynamix時，城市獵人已完成大部的設計，預定在秋天出版，既經問，也沒有必要改用SCI語

記者：你還是可以用Sierra出版嗎？為什麼要用一家沒名的公司呢？

傑夫：當然，剛開始消費者它不會注意到我們，不過我認為區別Sierra和Dynamix為兩種風格的品牌是十分重要的，Dynamix冒險遊戲的角色、方法和設計理念，以及摺入新奇、動作遊戲成份……在在都和Sierra遊戲不同。

記者：你認為冒險遊戲應該要重現？



專訪 DYNAMIX 總裁

傑夫·塔涅爾

節譯／周昕

傑夫：我認為冒險遊戲應該有好的劇本和人性化的角色。譬如這些角色記得玩家跟他們「說」過的話，也知道遊戲過程中一切的事件，而且都有自己的個性。

記者：Dynamix遊戲和Sierra遊戲玩起來有什麼不同？

傑夫：拿城市獵人來說好了，劇情隨著玩家和劇中角色交談而往後發展，而且中途插入許多畫面讓玩家知道同時間其他地方發生了什麼事，使得城市獵人比一般的冒險遊戲更像部電影。而且，就算玩家什麼都不做，到了特定的時間，事件還是會發生，劇情隨著發展下去。

記者：你說過Dynamix遊戲可以一玩再玩，這是什麼意思？

傑夫：如果仔細研究傳統的冒險遊戲，會發現雖然主角可以在畫面中四處走動，但卻只能循著作者既定的路線來解決謎題，一直到遊戲結束。在城市獵人中，有幾個地方玩家可以選擇不同的解決方法，故事的結局也可能因此改變。

記者：可以舉個例子嗎？

傑夫：最佳的例子是在貯水池的一場槍戰，玩家可以選擇拯救全市市民，不讓市民遭受毒害，或從毒梟手中救回女友。既然沒有絕對正確的選擇，遊戲就該有兩種結局。

記者：哇！用這種架構來寫遊戲一定是個很大的挑戰噢？

傑夫：構思是很刺激，可是著手實現它卻是一場惡夢！當所有的路線都寫好後，我們發現大部份的玩家根本沒有發現它們！

記者：聽說Dynamix正在進行The Adventure of Willy Beamish這個遊戲，那也是你的大作嗎？

傑夫：是啊！它是我預定在今年秋天出版的作品，主角Willy Beamish是九歲大的小孩子，就像淘氣的阿丹，聰明又活潑，是個老少咸宜的遊戲。這個遊戲的製作群都是有頭有臉的人物，我們請了Fimation公司的動畫家來設計動畫、狄斯耐公司的畫家畫背景，更請NBC的作家來撰稿。我們相信它一定大受歡迎！

記者：真是大卡司、大製作，看來你真的非常了解冒險遊戲未來的趨勢。祝你事業蒸蒸日上！

傑夫：謝謝！
(取材自Sierra News Magazine 1991春季號)

HEART OF CHINA

特別報導 製作過程

中國之心



編譯 / WEI

各位玩家們，你們最近活得可
各好？在經濟逐漸復甦的今日
，你們對遊戲的領悟力及敏感度
有無與日俱增？爲了給你們一點
不大一樣的感覺，刺激一下神經
，我可累慘囉！根據記者WEI數
日明裡暗暗中訪，踏破一雙牛仔
鞋，夜以繼日，焚膏繼晷的情況
下，終於挖到近期最高深處，最
精彩的冒險遊戲——中國之心的幕
後大曝光，想了解您所見到的
流畫面是如何產生的嗎？想知道
中國之心的製作過程中有何「不
「告人」及「看不出來」的內幕

嗎？Follow me！咱們一塊去探
探！

中國之心，兩聲叫試，一鳴驚
人。它是在1989年初夏開工拍攝
，起初是將此遊戲的行程排定在
緊接著城市獵人（Rise of the
Dragon）的製作之後，在D
ynamix公司的先進技術配合之下
，中國之心，條件，就交出了「張
馬虎」的繪圖。爲，使這個遊戲
與其他冒險遊戲（城市獵人）的
風格有所區別，在製作上加入了
許多新成員。

首先最主要的就是入職音樂
真人演員來參與製作。大約有5
個以上的人員，分別在此冒險遊
戲的製作過程裡各擔任不同的角

色。攝影工作人員早已爲完成此
計畫中必備且難以計數的照片都
裝待戰，他們依照曾用於城市獵
人中的製作模式，將劇本的詳細
過程——查看測試。並將過選角
色、準備適當戲服及化妝人員等
一併列入考慮。許多能反映出19
89年期間歐、亞洲大跡風情的主
裝式樣，都是由祖內大明星及
，古柏（Gary Cooper）的電影
工作室。

拍攝過程大約耗去了兩年多的
時間，這是一段最長而令人第一
九歲的馬拉松賽跑，有時還需
續拍攝多個小時。但是，當
美的照片及影片正式呈現
銀幕時，也不容爲一段標準的

的時光。

在歷經幾個月的拍攝過程裡，鏡頭移轉之下有一些十分有趣的小插曲發生，尤其是扮演遊戲中被人綁架的那位護士小姐（凱蒂·羅梅士）—金芭莉·格林伍德（Kimberly Greenwood），她的趣事最多。

金芭莉是由參加試演的迷人的女郎中脫穎而出。她在屏中選的原因是揣摩角色十分成功，並且獲得全體工作人員的一致注意及讚賞。她根本就像設計書裡夾，湯尼爾（Jeff Tunnel）筆下那個活生生的凱蒂。她不僅動人、慧黠並富有臨場應變的機智，最主要的是，在兩週開拍的工作群中三個月內，還發現她一件「不為人知」的「長處」。她竟然不知道自己已懷了一個月的身孕。Dynamix公司的上下同仁都為金芭莉及她的丈夫感到高興（還有點驚訝），但立刻就面臨到以後進餐該怎麼辦的大難題。

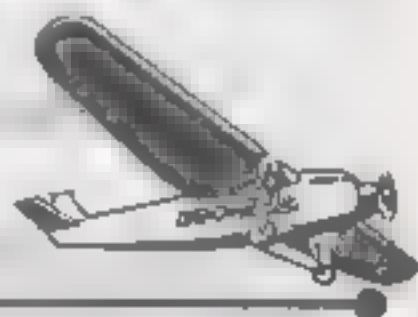
幾乎有15場場景都由金芭莉所攝的凱蒂拍攝完成，如果要再下拍一些影片，所攝的命錢（人錢）就無上可多了。老闆（能會說嗎？）其實，金芭莉在拍攝過程中，她除了「選」金芭莉這碼子事感到興趣。所以，決定繼續拍攝並加入一些看不見的幕後工作人員來協助進行。好萊塢裡所有能「化腐朽為神奇」的人物全都被邀來隱藏鏡頭前，入著肚子的金芭莉盡量將她安排在其丈夫由幽暗後方一藏在家俱後面或入了亂亂裏邊蓋，或由背後拍攝……等等，為的只是不讓人知道我們那明艷動人的女主角已身懷六甲，預備當媽媽了！（嘿！玩家們可賺出有何破綻？）

最後，在一個沒有任何人可以協助之姿勢下，所拍的凱蒂，卡 equal 遊戲年藝術指導

，以前衛的電子技術修描照片，並將金芭莉的體型比例放大，讓

人較不會把注意力都集中在某些顯得突兀的部位。在金芭莉在1990年5月4日，順利的產下了她可愛的兒子A.J時，拍攝過程幾乎已完工三分之二。由於拍攝進度順利，又安排給金芭莉與她新生的Baby幾個月的休息天。（嘿！真像有人情味！）

當資深人演員到結合每個演員更佳的技術性工作所拍攝的照片都加上超過200幅的手繪背景畫面。當每場拍攝場景都照著他們的脚本素描完成時，就以彩色掃描器輸入電腦內（只有3個場景就得忙上一天近20個小時），然後還必須使用電子繪圖程式剪接畫面。



藝 術指導修恩·夏普（Shawn Sharp）正以劇本指導凱蒂及來福（Lucky）如何進入故事狀況。



城 市獵人中的悚慄電椅。

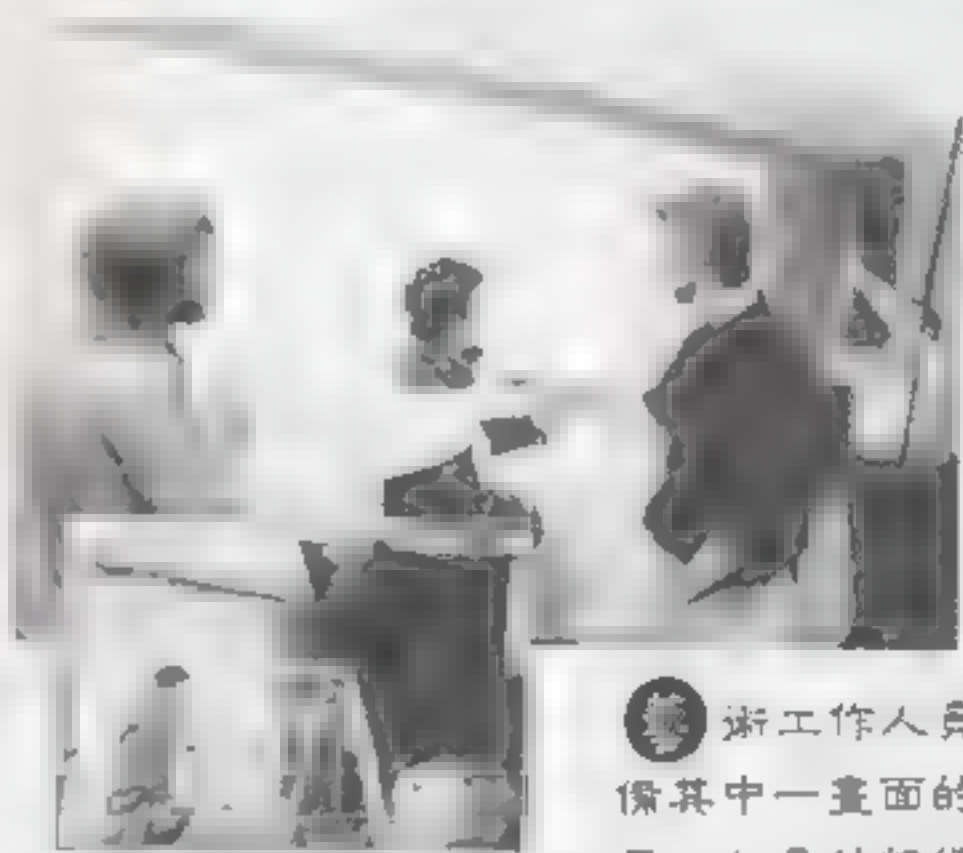
男 演員佛萊德·艾克達（Fred Tokoda）正在戴他的假指甲。

各演員在拍攝過程中被「隔離」出來，加上頂大的手繪背景數位影像或將兩個演員以巧妙的手法結合為一。相對的，剪接靜態人物及收集動畫場景的零細工作就變得十分複雜瑣碎。

中國之心這個遊戲就如同城市獵人一般，幾乎在每個場景皆有任意產生的動畫顯示。那些真人演員的動畫場景是結合並運用錄像及高速度自動迴轉攝影機拍攝而成。其捕捉演員的一顰一笑，再轉換成數位化的電腦影像，然後，使用特別設計的軟體工具產生此動畫。

當動畫部分完成，即被噴入先前組合的手繪背景靜止畫面（包括每一個演員或手繪輪廓之靜止部分）。最後作出的結果是在

不斷更換的動畫場景裡，其細節描繪及色彩濃度都十分出色。以陰影打色的分配，小心的帶出每幕場景的那種活生生的感覺，並以不同於往日的作法及風格將許多影像重疊、融合。



藝 術工作人員正在準備其中一畫面的特殊效果。加長的粗繩索及韌性強的細釣魚線皆被用來構成靜止畫面裡的求生工具。



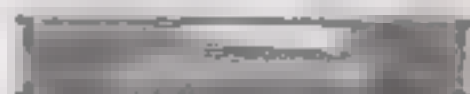
雪 兒·歐塔克 (Shar Alltucker) 正在為男主角安德魯·狄萊凱 (Andrew Derycke) 化上符合遊戲年代的妝扮。

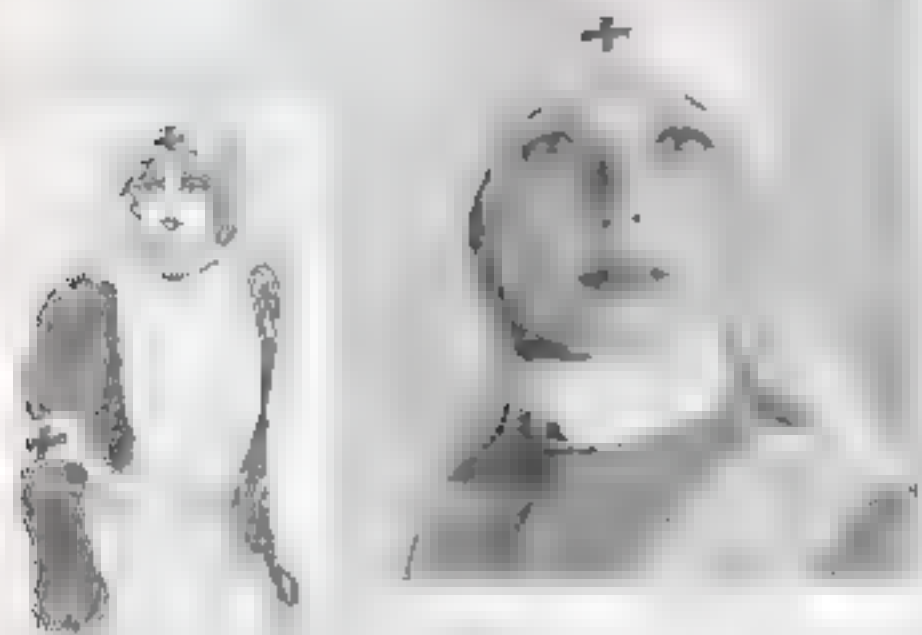


演 員狄萊凱 (飾演來福) 及柳 (飾演齊) 在休息時留下此幅調皮戲謔的畫面。



雷 迪·德雪姆 (Randy Derstam) 正在替鄧利 (Li Deng) 的一個守衛穿上護甲。





凱蒂·羅梅士
這個主角人物的產生

由女演員金芭莉·格林伍德 (Kimberly Greenwood) 所扮演的凱蒂。(嘿！倒有八、九分神似！)

為初期

以鉛筆勾勒出的素描草圖。



遊

戲開頭故事序幕裡的一個畫面。

三個臭皮匠，勝過一個諸葛亮

Dream x 遊戲研發部門的第四部技術性冒險遊戲《卡米爾》引入了複雜、多樣化的人物模式。在此遊戲裡，你可以控制多個主角人物。事實上，要成功完成此次冒險，就將將此三人，做一絕佳的運用。

本遊戲並加入許多有趣的轉折點或分支畫面，不同的對話、不同的動作甚至不同的人物，都能造成不同的結果。你必須洞悉各人物的優缺點並使其互相協力合作以完成整個遊戲。在你的英

明領導下，凱蒂、萊莉與巴魯將一一解開遊戲內的重重謎團，擺脫緊迫對人的致命追逐並盡量安全圓滿地完成遊戲。

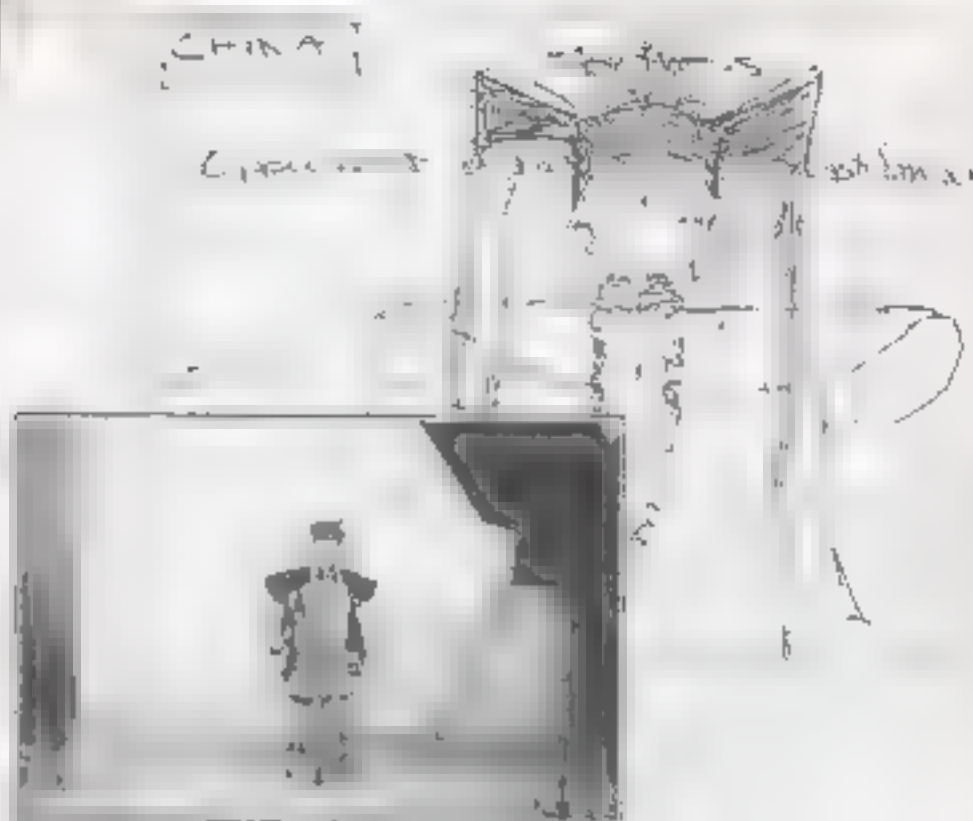
總之，在冒險的旅途中，你們是密不可分的一人小組，在操縱此三人時，要好好的設想他們的未來，並進入他們的心靈世界。

經過一年半載的製作，卡米爾終於以完整面貌呈現在各位冒險的玩家們。一解以上所曝的內幕消息後，相信很多人一定都對國外製作軟體公司的敬業精神起了很深的評價。好啦！我們就介紹到此，祝大家睡上一覺，下次再為您做獨家報導……ZZZZzz

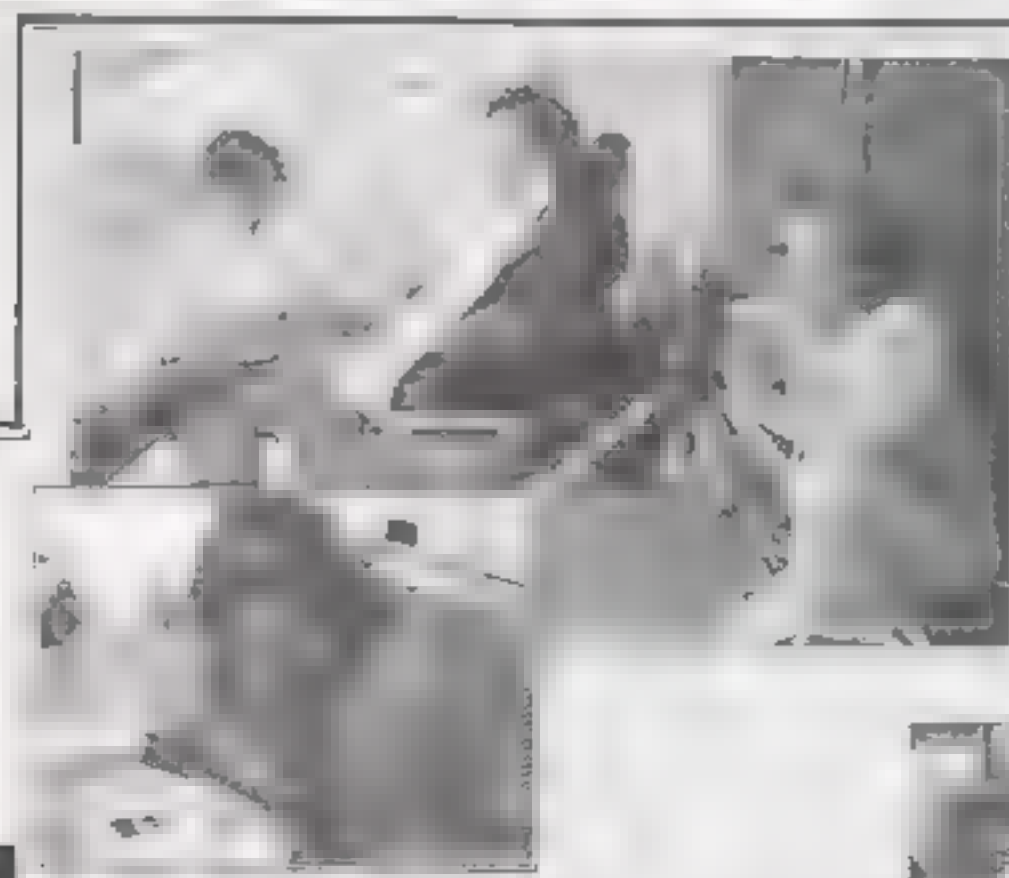
凱蒂·羅梅士在這個冒險遊戲內是個非常獨特的人物。她被塑造成一個十分乾淨俐落、堅強而又獨立自主的女人。縱使育身淪落為脫衣舞孃，依然「咬緊牙關」。



著 結婚禮服的凱蒂之初期
素描草圖與幕後面對鏡頭的
真人實景。



化 妝師正在拍攝此冒險遊戲
的最後幾天裡替女主角金芭莉
上妝。(圖中女主角手上所抱
的嬰兒就是與此拍攝工作幾乎
同步進行的唯一「產物」—女
主角的寶貝兒子A.J.)。在此
遊戲拍攝工作殺青之前，金芭
莉參與此拍攝計畫，大約有一
年半的時間。



光 是單一場景的構成
需要許多個人的心血結。
。遊戲企劃們，攝影師們
服裝設計及藝術指導等
揉合傳統及現代的手法。
並運用科技與智慧的結
效果，才能呈現給玩者
幕幕栩栩如生的動感畫





飾 演來福 (Lucky) 的安德魯·狄萊凱演出不同的連接畫面，而這些畫面將掃描進電腦內，當做來福的靜止動畫場景。

就 像近代 Dynamix 所有出品的遊戲一樣，中國之心的每一位成員，都是耗費數月心血在繪製素描圖或推敲劇本上。如一般所見的動作電影相同，Dynamix 公司也耗費大把金錢為要求影片之畫質完美。



整 理並記載數以千計的照片內之細節是份耗費巨的工作，當整個劇本內的場景拍竣，這些照片還得進行剪接。





為 初期劇本及拍攝場景裡，忍者齊（Chi）在軍閥鄧利堡屋下的下水道裡以屋樑攔出生路。



此 場景與遊戲中出現得一模一樣。



兩對經由此次冒險而建立良好關係的「親密戰友」。

凱 蒂與來福的「親熱」時刻，羨慕吧！

來 福與齊共同為逃離下水道而奮鬥。

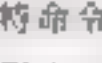




銀河飛將是個前所未有的飛行遊戲，尤其是在畫面上，OR GIX 真是下了相當大的功夫。關於它的優秀，在軟體世界雜誌第23期已經有了很詳細的評論，我也就不多說了！不過聯邦不知是經費不足或是太相信飛行員的能力了，每次見到的大多是 4 ~ 9 架帝國戰機圍攻 2 架聯邦戰機，有時打到一半竟然連伙伴都不見了，只剩下你一人孤軍奮戰，那種情況實在是 @# \$ % ×

秘密通告

本人！地球聯邦總司令，每每見虎爪號子弟兵在出任務時因為被敵方的優勢數量制住，哀於武器、護甲不好


，經常搞得基地鳴槍致哀，現在連基地砲台的子彈都不夠用了！為了避免再浪費砲台子彈，特命令「 研究一種打不壞，撞不死，能源、油料用不完，又可隨飛行員喜好自己選擇武器的超級戰機！

現在總算是完成了，現在起正式分發到虎爪號服役，見到此密件的飛行員速速改搭此類超級戰機，保證各位

嘿嘿！1架打100架都不用怕囉！你高興的話還可以用攪的，保



證就能把敵人打的落花流水了！現在連秘密任務都會讓你覺得太容易了，快囉！

不過告訴你一件事，當你跟Maniac出任務時，你將發現，把你於死地的不是敵機，而是那位「瘋」先生，不管中了砲，嘿！ 以下便是修改方法

花點修改法

使用PC-TOOLS找WC EXE 中的 29 87 BC B3 (在 SM2 EXE 中為 29

87 52 C1)，改成 90 90 90。

武器數量不減，

使用PC-TOOLS找WC EXE 中的 29 87 8A B3 (在 SM2 EXE 中為 29 87 20 C1)，改成 90 90 90。

「 戰機燃料修改法

以PC-TOOLS找WC EXE的 Sector 188 (在 SM2 EXE 中為 Sector 190)，照著以下的位址修改，你就有超級戰機可開囉！

位址	意 義	位址	意 義
0001	換彈器最高速度 (註1)	0003	武器數量
0002	飛行速度 (註2)	0004	武器種類
0003	最大偏航速率 (註3)	0005	武器種類
0004	最大俯仰速率 (註3)	0006	武器種類
0005	最大旋轉速率 (註3)	0007	武器種類
0006	武器數量 (註4)	0008	武器種類
0007	武器種類 (註5)	0009	前方能源盾 (註8)
0008	武器位置 (註6)	000A	後方能源盾
0009	武器使用狀況 (註7)	000B	前方護甲
000A	武器種類	000C	後方護甲
000B	武器種類	000D	左方護甲
000C	武器種類	000E	右方護甲

穿梭在星際裡的霸主

如圖 (一) ①所示





，修改法先將原值除10，再換成16進位碼，不要改太高，否則

如圖（一）②所示，修改或不能改都無關緊，修改大如左

這3個地方和控制性能有關，不要改太大，約改成0C就很靈活了。

這裡改成0A，改多了沒用，因為武器空間只有10個，至於修改數值在0A以下嘛，比如說你改成05，那你只能用前面的5項武器，後面就沒法用了。

視填上值而有不同武器，武器代碼請見表（二）。每種武器各佔1 Byte裡面包含武器種類、武器位置及武器使

代碼	武器種類
00H	雷射
01H	飛彈
02H	子彈
03H	無名武器
04H	中子彈
05H	雷射、飛彈、子彈
06H	雷射、飛彈、子彈、中子彈
07H	雷射、飛彈、子彈、中子彈、無名武器
08H	雷射、飛彈、子彈、中子彈、無名武器、中子彈
09H	雷射、飛彈、子彈、中子彈、無名武器、中子彈、無名武器
0AH	雷射、飛彈、子彈、中子彈、無名武器、中子彈、無名武器、無名武器

表（二）

用武器，不過當你改完之後，千萬別按ESC鍵換關⑥，否則

在這邊和各位一些修改的點子，以Dorner為例，由於它只有五種武器，如果你要將它改造成十管中子砲的話，

你便要在 1D 00 04 00 01後面依序填入19 00 05 00 00 19 00 06 00 00... 19 00 09 00 00為止，這樣你就會有十管十管中子砲打到時，就像被飛彈擊中一樣，翻個大筋斗，多過癮啊！

你也可以把敵方戰艦的武器改弱一點。像 Tiger's Claw戰艦很少放砲，所以把雷射換成飛彈，說不定它就有發射了，隨便你怎麼改都行，只是武器種類最好不要改太多，否則在更換武器時很可能會出問題。

武器的位址都是在

護甲位址的前面，很好找的，不過要注意武器位置的位址，它是由Dorner照順序一直加下去的，別改錯了，也別忘了將武器使用狀況改為00。

註6：

為此武器在戰機上之位址，不要隨便修改。其值是照順序排下去的，所以只要照著前面的值依序填下去即可。註7：

若為00則表示正在使用此武器，01則表示現在不用這武器，所以當你改成十管機砲時，就要把這裡都改成00，否則開始遊戲時，你將無法更換武器。

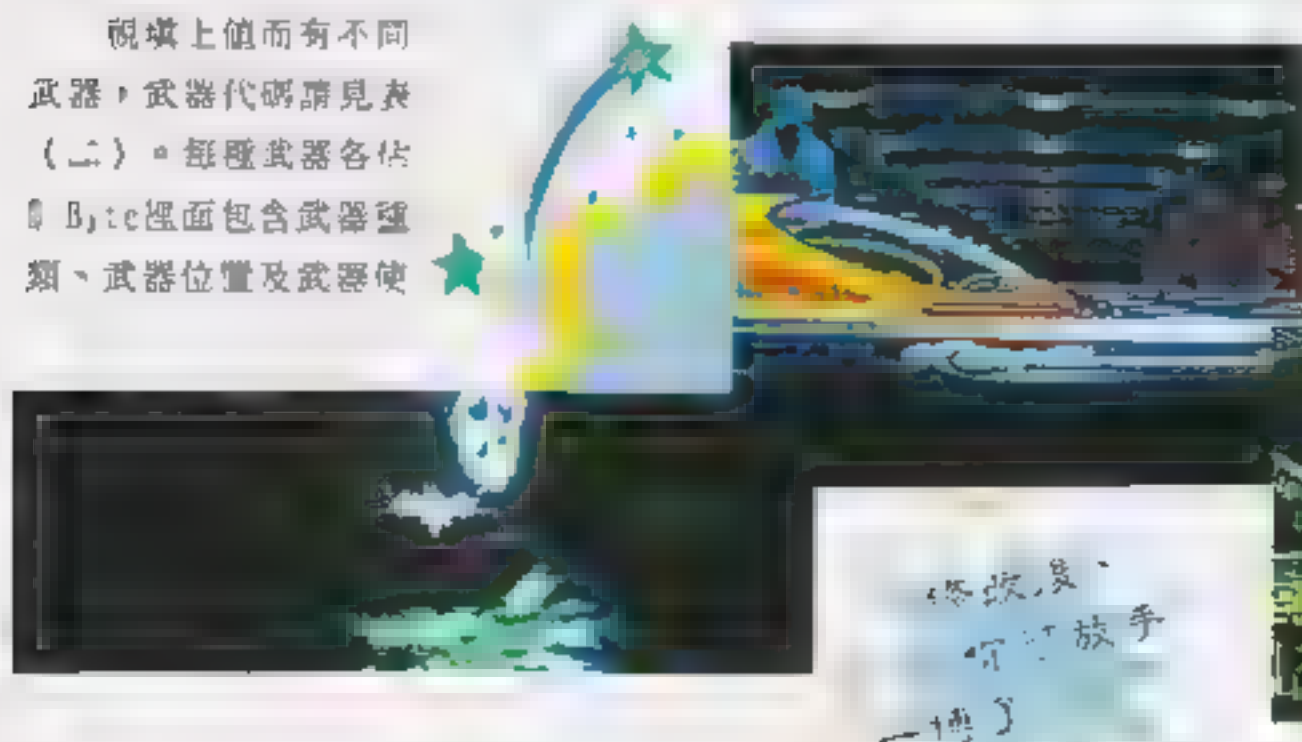
註8：

能源盾及護盾皆佔2 Byte，最大值為FF 20，改多了可是會當機喔！（可千萬別碰上某些「東西」，否則

）

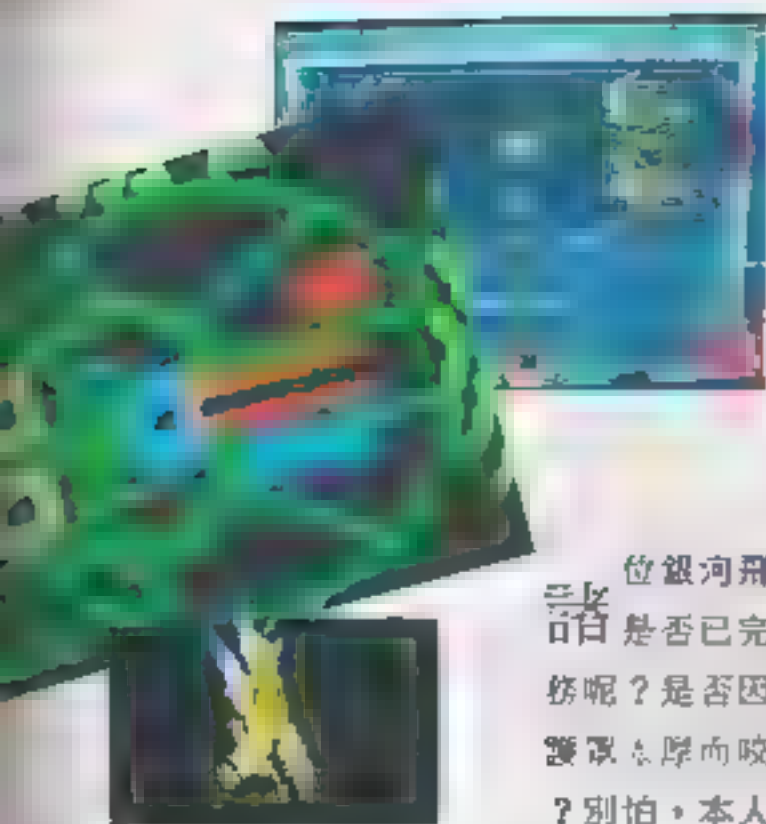
註9：

若將③修改為00，則無法發射武器（包括飛彈在內），此法可用於修改敵方的戰機，使之成為你練習用的「靶機」。



修改後，
可以放手
一博了





銀河飛將

防護罩裝甲 大公開

各位銀河飛將們，您是否已完成所有任務呢？是否因為敵機防護罩太厚而咬牙切齒呢？別怕，本人特將各種

機型防護罩公諸於世，以造福各位玩家。雖然ANWORK 和玄志輝先生已將戰艦修改方法告訴大家，但是仍有部份

遺漏，以下便是各機型防護罩厚薄。說明書上有相當多的錯誤，因此附上十進位以便對照，修改方法為進入 PCTOOLS 後使用 Find 功能，鍵入 16 進位資料，待找到後再改為想要的數值即可。

WC . EXE SM1 . EXE,

Ship	Fore	Aft	Front	Rear	Right	Left	Top	Bottom	Left	Right
Lurlet	28 00	28 00	2D 00	28 00	1F 00	1E 00	1	1	2	2
Rapier	31 00	1B 00	4C 00	37 00	32 00	42 00	8	14	00	0
Scimitar	3C 00	32 00	5 00	50 00	41 00	41 00	00	00	5	5
Excalibur	46 00	46 00	64 00	5A 00	54 00	5D 00	7	108	4	5
Venture	46 00	46 00	6F 00	64 00	64 00	6F 00	0	0	100	100
Diligent	78 00	78 00	80 00	70 00	81 00	8C 00	1	1	50	50
Drayman	78 00	78 00	50 00	50 00	3C 00	4C 00	18	18	80	80
Warrior	F0 00	F0 00	18 00	18 00	88 00	C8 00	21	0	20	10
Thunder	2C 01	2C 01	F0 00	C8 00	8A 00	FA 00	08	08	0	0

WC . EXE 或 SM2 . EXE)

Max McGill

Ship	Fore	Aft	Front	Rear	Right	Left	Top	Bottom	Left	Right
h	23 00	23 00	1B 00	14 00	F 00	0B 00	5	00	00	1
h	3 00	32 00	1D 00	23 00	F 00	1E 00	0	0	0	0
h	50 00	50 00	5A 00	64 00	50 00	50 00	80	80	90	100
h	50 00	5F 00	8C 00	78 00	64 00	64 00	8	14	00	0
h	A0 00	A0 00	C8 00	64 00	AA 00	AA 00	160	160	200	100
h	46 00	46 00	50 00	50 00	3C 00	3C 00	70	70	80	80
h	5A 00	64 00	5A 00	3C 00	5A 00	A 00	1	18	00	0
h	16 00	16 00	30 00	50 00	3C 00	3C 00	0	0	0	0
h	58 00	58 00	C8 00	5A 00	B4 00	B4 00	300	0	58	8
h	F 00	AA 00	28 01	8C 00	64 01	34 01	2	2	80	14
h	46 00	46 00	80 00	80 00	3C 00	3C 00	70	80	80	80
h	0E 01	AA 00	18 01	8C 00	64 01	04 01	0	0	250	14
h	C8 00	C8 00	B4 00	B4 00	B4 00	B4 00	200	08	80	180

*註1 在 SM2 EXE 中為 Dralhti, 3C 00 32 00 48 00 46 00 37 00 37 00

*註2 在 SM2 EXE 中為 Hhriss, 96 00 B4 00 B4 00 8C 00 AA 00 AA 00

*註3 在 SM2 EXE 中為 Snakeir, 72 01 72 01 18 01 F0 00 68 01 68 01

KNIGHTS LEGEND

武士傳秘

物品、武器修改法

/ Jamin Chang

有次，看到軟體世界雜誌上介紹武士傳秘這個遊戲，接到這個遊戲是個十分複雜且困難度高的Game，好強自詡的我十分不信邪的去買了它來玩，一試之下才發現還真是蠻複雜的。

一氣之下便升起祭壇作法，請出了PCTOOLS大俠來助我一臂之力，經過PCTOOLS大俠傳授秘技後，終於有如脫胎換骨一般，使那些怪

物聞風喪膽，每場戰鬥無往不利。今將PCTOOLS大俠所傳秘技，公諸於世，希望對大家有所幫助：

已由葉少明先生在第17期的軟體世界雜誌中公佈，請各位自行參考。

用PC
TOOLS的
Edit / V-
iew功能進
入CHARD-
ATA 檔中。

一個隊員
的資料共
有三頁，
以第一位
隊員為例

，第一頁
從Sector
0 的 \$
000 ~ \$
240 是屬性

的修改；第二

項從Sector 0 的

\$ 256 ~ \$ 496 是物品
的修改；第三項從Sec-
tor 1 的 \$ 000 ~ \$ 24

從第一頁起每 行
(16個 bytes) 代表在
裝備畫面時，畫面右邊
所列出的身體部位，從
\$ 256 ~ \$ 496 共16行
，由上而下依序Head、
Torso、Legs……。下
表列出所要修改位址的
意義和修改值：(以修
改Head的護甲為例，其
餘類推。)

表 1：

要修改武器如Long-
sword、Broadsword等
，需先在裝備畫面將武
器入鞘，再到旅店存下
人物，才可修改。

表 2：

\$ 268 是修改物品
的DMG或PRT值，依物
品的種類不同而有所不
同。如果是護甲，則為
PRT值，改FF則PRT值

D	C	B	A	Hex codes	-----
41	B1	F4	40	10	F7 82 C7 FF FF 00 FF FF
1	B1	F4	40	02	B2 01 E8 FF FF 00 FF FF
B1	B1	F4	40	20	17 52 84 FF FF 00 FF
30	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
90	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
30	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00
00	00	00	00	00	00 00 00 00 00 00 00

↓
Hex codes

Sector 0

\$ 256 ~ \$ 263	物品名稱	不用改。
\$ 264 ~ \$ 265	物品價格	如果想將物品賣了，改FF FF。
\$ 266	物品負重 (ENC)	改或00則物品沒有重量。
\$ 267	新舊程度 (CND)	FF 為新的 New
\$ 268	DMG 或 PRT 值	00 ~ FF 皆可。

為 802，所以戰鬥時用
鐵頭功一撞敵人就死了
，如果是武器則為 DMG
值改成FF，Longsword
為 800，Broadsword為
802，戰鬥中一劈，只
要打中，立剷除去敵人
。



終極戰士 II

2.2 方法

各位玩家，是否在看
各了36期終極戰士 II
修改篇，修改之後，到
了第四關與魔王對決時
，才發現打不贏魔王，
而且好像還有當機的現
象呢？

沒關係，筆者在此
提示一點：在第四關不
是有很多衣服吊在衣架
上嗎？只要用槍在衣服
上多打幾下就會出現火
箭彈了，記住！一定要
拿到5枚火箭彈，否則

☆

光速先鋒

超級戰艦

在29期的雜誌中，由
教主先生所編寫的
光速先鋒中的兩篇作品
中，得到了一架全能的
「超光速飛行機」，但
得到它卻會使得，Home
Base成為NEW STENTOR
Base。在經過一番努力
後，終於保住了Home
Base以及超光速飛行機
，

史坦托人的母星

之後進
入交談畫
面，程序
如下：

1. I Want a peace treaty
2. Information
3. Ask about time travel
4. Trade Home base for time travel ship

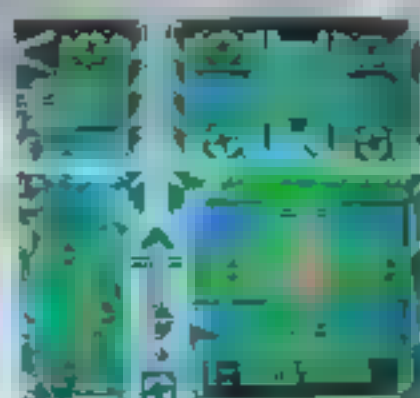


Stentor Base

全部摧毀。完成
以上程序後，立刻把進
度儲存起來，跳出遊戲
後，進入F-TWO，S找出
PC-SAVE (例)，接下來
就不必多說，依照圖畫
線部分修改，各位玩家
祝你早日完成任務，G-
OOD-BYE！

☆

Address	Original	Modified
01 00 40 00 00 00 00 00	01 00 40 00 00 00 00 00	01 00 40 00 00 00 00 00
00 02 48 4F 10 45 20 42	00 02 48 4F 10 45 20 42	00 02 48 4F 10 45 20 42
20 20 20 20 20 20 20 20	20 20 20 20 20 20 20 20	20 20 20 20 20 20 20 20
00 01 01 00 00 02 EC FF BA	00 01 01 00 00 02 EC FF BA	00 01 01 00 00 02 EC FF BA
70 3 0F 5 5E 44 40	70 3 0F 5 5E 44 40	70 3 0F 5 5E 44 40
20 1 00 00 00 00 00 00	20 1 00 00 00 00 00 00	20 1 00 00 00 00 00 00
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
20 2 0 0 0 0 0 0	20 2 0 0 0 0 0 0	20 2 0 0 0 0 0 0
50 0 0 0 0 0 0 0	50 0 0 0 0 0 0 0	50 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
20 20 03 01 00 00 00 00	20 20 03 01 00 00 00 00	20 20 03 01 00 00 00 00
01 00 02 00 01 0F 42 5	01 00 02 00 01 0F 42 5	01 00 02 00 01 0F 42 5
20 40 0F 1C	20 40 0F 1C	20 40 0F 1C
34 00 00 10 10 0	34 00 00 10 10 0	34 00 00 10 10 0



○



○

在去年七月初，死亡潛航II才剛上市的頭幾天，就立刻被我買了回家。算算日子，也將近有一年了。因此我也該算是一條「老魚」，有資格說教了。在此我提供幾招秘技，讓玩家們少看到幾次花圈。

在此遊戲中最可怕的敵人當非驅逐艦莫屬了。數量多、速度又快，令人頭痛。別怕，筆者在此教你 very nice 的魚雷攻擊方法，給小日本吃些苦頭！首先，你必須備有MARK14型魚雷，越吵越好。當你遇上有驅逐艦保護的商船隊時，不要急忙的發射魚雷，等到雙方距離近了（約兩三千碼）或對方停止轉向時，朝一艘商船發射一枚魚雷，千萬記住，一枚就好，不要浪費。

此時，你最好停機，靜觀變化。過一會兒，不管魚雷有沒有擊中目標，你都會看見那些驅逐艦慢慢的把船頭轉過來，顯然他們已測出

發射魚雷的方向了（MARK14 的喇叭效果），不要驚慌，此時你應該拍手叫好才對，因為接下來都在你的掌握之中了。待驅逐艦船頭已正對著你時（目標航向不再改變時），朝他發射一枚魚雷，這枚魚雷的命中率可達90%以上（記得不要移動滑艇），幾乎是打幾發！發發，討吧！

至於面對重要軍艦如BBH時，千萬不要孤注一擲在遠方打散他魚雷，那樣命中率很低，又會招來一大群驅逐艦，非常不好。不過，只要你有本事漂到他們的航路上，那就好辦了。首先下潛至六十五呎左右，靜止不動，用F1的功能查看地圖，盡量接近到主要目標的航線上，等到他一開過你的上方時，立刻浮至五十五呎（小心不要被撞到）大開殺戒一番，事後包準你樂不可支，心頭大爽！

最後再傳授一招有關逃避的功夫給各位。

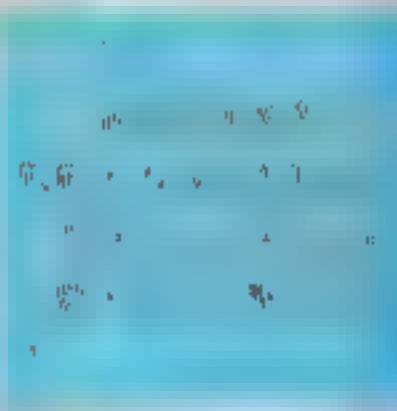
那就是當你已經使用過拋出廢棄物的功能，而仍然無法擺脫驅逐艦時，可先把遊戲儲存起來，再叫出遊戲進度，然後你又可以重施故技，再拋一次廢棄物欺敵了。

只要你能將以上三種招術練熟，尤其是第一招，達到百萬噸就決不是難事（筆者在入門級中擊沈總噸位已超過二百八十萬噸），你也可以和總統成為好朋友（總統常召見），樂哉！

最後附帶一提，日本的瀨戶內海和對馬海峽是整個戰區中最好的巡戈區域，運氣好的話，可擊沈兩艘以上的BBH艦（筆者最高記錄曾在一個半鐘戰役中擊沈六艘BBH，有四艘是幽靈船！？）因此在入門級之中也可以拿到光榮勳章 MEDAL OF HONOR（MH）或是總統召見等獎勵，而且此地航

空母艦、BB級戰艦、重巡洋艦也多，如果想拿個好分數，可從戰爭初期一直到末期都選擇此地巡戈。

好了，語畢，在此希望各位能早日大破日軍，讓多一點日本人學學長泳吧，哈！



玩股票賺大錢

／周守廉

銀河帝國傳是第一個以太空為舞臺的中文 RPG，指令應有盡有，足可讓發燒友們玩得不亦樂乎，但是遊戲之中，誠如說明書上寫的，要增加資產的確是蠻難的，光靠稅收是絕對不夠的，而且也搞得天怨人怨，暴動四起，但是投資股市又怕賠本而得不償失，因此就眼睜睜地看著敵人逐漸強大，只因為沒有錢。

沒有關係，當您看完本篇以後，沒錢的苦惱，將會隨風而去，讓您一展軍事長才，統治帝國。

還記得說明書上：「當你遷移或因某種原因離開星球時，股票是可攜帶的……若此星球已購有股票，則你的股票將與其合併，並自動轉換成該星球所購置的股票種類。其中又有轉換成等值的股

票」，所以一塊一股和一百塊一股是一樣的，因此我們要感謝遊戲作者的寬大為懷，讓我們有機會浴火重生。

方法：當股價之間有明顯差距以後，在本星球購買少量的高價股票，然後移動一位將領至另一星球並購買大量的低價股票，再將將領移回，此時，您會發現您手頭上有「大量」的「高價」股票了。

例如原來在星區 9，調派一名將領到星區 10，在星區 9 購入股區 14 的股票一個單位（82 元），在星區 10 購入股區 2 的股票一千個單位（1000 元），然後將星區 10 的將領，移回星區 9，此時星區 9 將擁有股區 14 的股票 1001 個單位（82082 元），如此一來等於手上的股票暴漲 82 倍，賺都賺死了，花都花不完囉！

銀河帝國技巧一二談／SunSa

筆者拿到銀河帝國傳時，聽許多傳言在講，真的很難上手，而筆者於考後實際上機後，發現對手（即電腦）一下就派兵打你，使你措手不及，而功敗垂成。

在降魔降魔虛之後，必定失衛，臥薪嘗膽，發現敵方只要比你強一點，便一定出兵打你，而本身由於經費不足，無法擴增軍備，只好重新進入遊戲（好煩啊）。所以只要敵方比你強，兵比對方多，經費少，那統一之日就指日可待啦！

首先，進入遊戲，立刻遊說鄰國的將

軍，當然你本身的屬性一定要高（反正是按出來的），這樣一來，你本身軍力也擴充了，而敵方軍力也削減了，不是一舉兩得，接著賞賜招來的將軍（賞賜不會花一回合），接著重覆上述直到鄰國對你不再有威脅為止。

接著就是賺錢啦！本遊戲唯一正當的賺錢法只有收稅，而收高稅又會激怒民心，這該如何是好？本人教你一招，平常稅率置於 1，而在每年的 1 月時再調整稅率為 20（因為在 1 月和 2 月間收稅），而於收稅後，人民支持率會下降，你可以用賞賜

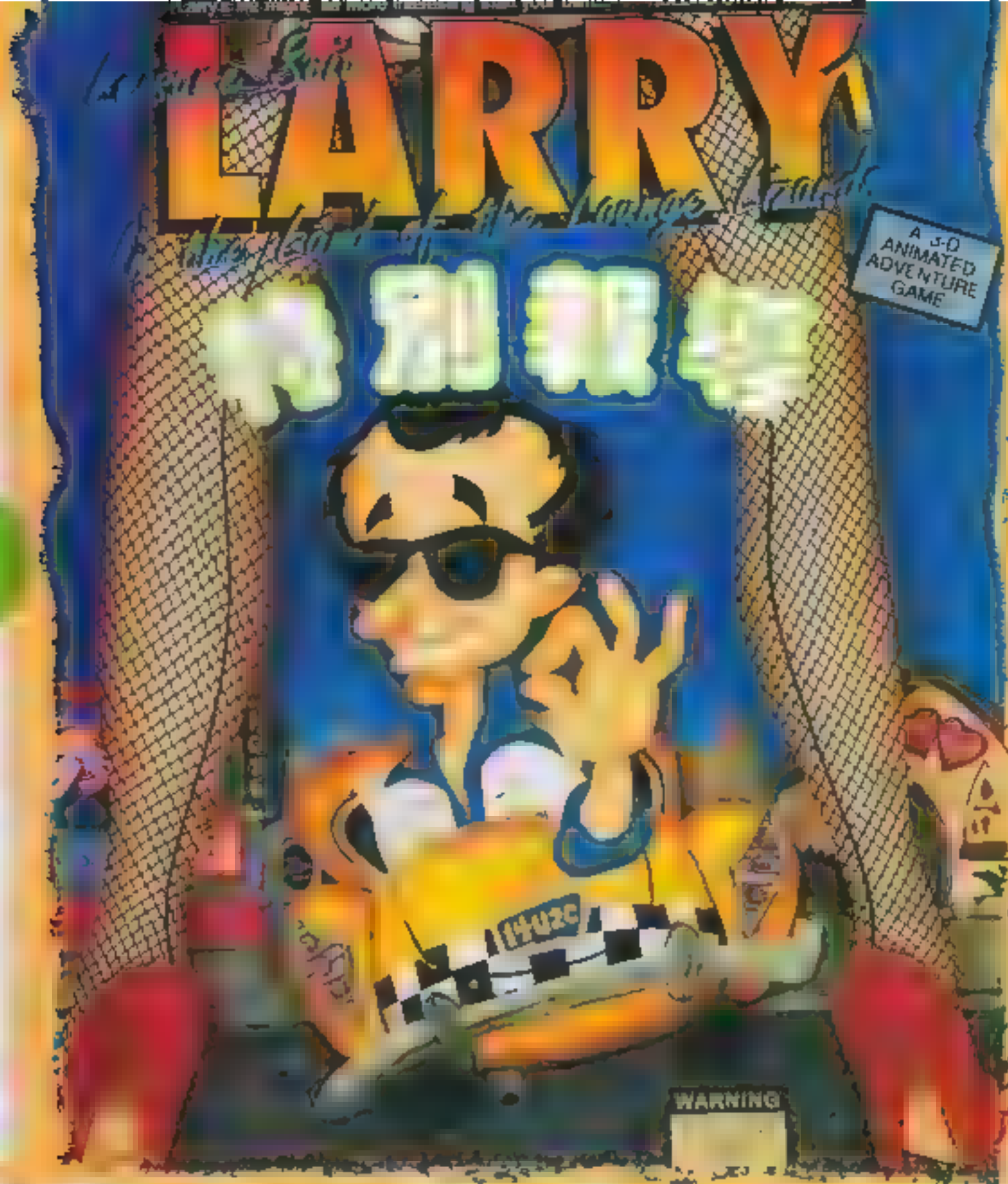
人民這道指令來增加，而稅率還要再降回 1，以防民心繼續沸騰。

錢收了，便要趕快綠化土地，由此可增加人民數，人民愈多，你收的稅便也會多了，而在等待稅的退稅時間，你可以繼續遊說他國將

軍打遍全銀河，重登銀河霸，恢復對利權的掌握。

而，等你覺得差不多了，便可





街的，P.B.裡，正著搖滾的
燈光與輕快的音樂，洋溢著
脫羅曼蒂克的氣氛，舞池裡輕
輕的情侶似乎盡情享受這份醉人
的感覺。卻見昏暗的角落閃起
絲火光，一位衣冠不整，頭髮微
禿的男人，正對著大螢幕癡癡在
嚼角的香菸，落寞的神情在螢幕
吞吐間流露無遺。

看到這幅情景，心裡不由納
悶，在這充滿情調的酒吧裡，怎
麼會有一位寂寞的男人呢？在好
奇心的驅使下，我近前一瞧，哎
呀呀！我的天哪，那不是在幻想
空間系列裡有精彩演出的大明星
萊里嗎？嘿，這千載難逢的
機會，怎麼能輕易放過呢？在我
寸草不顧之舌的攻勢下

，他很快就不理我的要求，以下
便是訪問的內容

記者：

我說大明星哪！看你一個人
在這兒喝悶酒，敢情你演的和幻
想空間遊戲裡的主角一樣，同製
「寂寞狼組」的員？

萊里：

沒辦法，人生如戲，
戲如人生，誰叫咱們是男人
嘛

記者：

是啊，男人真命苦。對了，
聽說這次新幻想空間Ⅰ是三年前
黑白片幻想空間Ⅰ的翻版，是不
是？



萊里：

嗯。近兩年來電腦硬體和動畫進步得非常快，老東家Sierra公司有意把以前的劇本拿出來重新改良製作，新幻想空間I就是這種動機下的產品。

記者：

哦，原來如此。聽說這次新幻想空間I的畫面和操作介面都改良不少，是不是真有其事？

萊里：

當然！「新」就要有新的突破。不過我認為也只有164 256色畫面才能充分展現我萊里的英雄本色。況且，人性化的操作介面也是市場趨勢嘛，消費者總喜歡簡捷便利的操作方式。

記者：

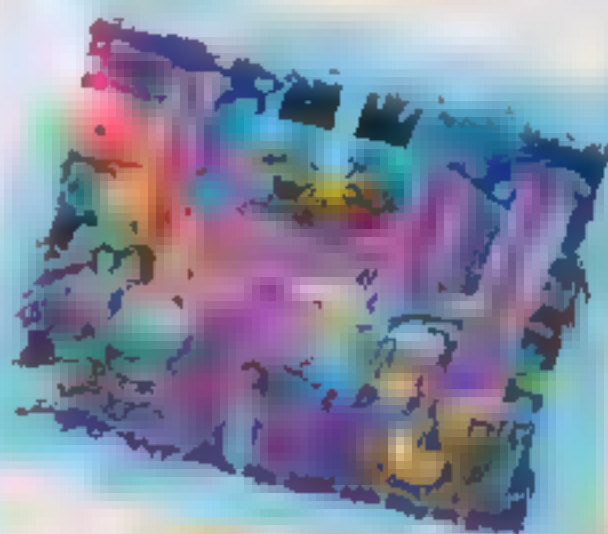
你認為新幻想空間I的音樂製作水準如何？

萊里：

音樂嘛，這是最「恨」的地方，每次都挑得我心癢癢的！不過遊戲中多提供了音樂點唱的功能。如何點唱音樂，請參考遊戲手冊。（意思就是要大家轉車收帳，購買原裝軟體啦！）

記者：

OK，談談你在新幻想空間I的造型吧。



萊里：

呵呵！（傻笑）這次的造型比較滑稽，頭和身體的比例一樣不說，還把我的鼻子畫得那麼醜，我看成錢的鼻子也沒這麼大。撇開這些不說，竟然還要求我走路時同手同腳，你說好不好笑？

記者：

是蠻好笑的。好，我應該比較嚴肅的話題，比如說，你認為幻想空間系列能不能給玩家正面的影響？

萊里：

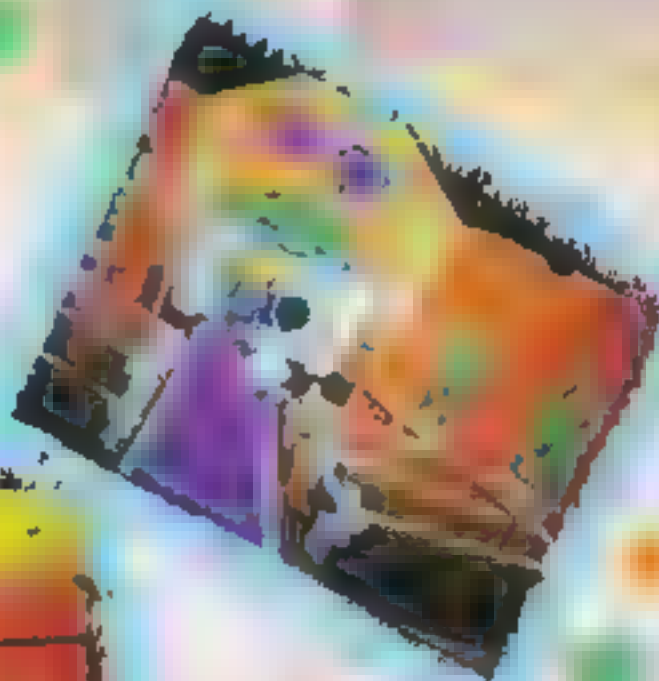
基本上來說，幻想空間系列遊戲的訴求重點屬於成人向，因為遊戲不時會出現一些成人幽默笑話，而遊戲的最終目的也是找到你的夢中情人，然後，（以下情節請讀者自己想像，寫出來的話，恐怕會被老編刪掉）因此，我認為新幻想空間I比較適合寂寞的單身男士。至於影響嘛，我想遊戲中 Larry 和 Fran 的行為應該可以給玩家一點正確的性觀念。

記者：

那

萊里：

OK，我們就此打住（看看手錶），我得趕去Sierra公司軋片，因為幻想空間V已經快完工了。喜歡萊里的朋友，耐心的期待吧，不久之後，我們又可以在另一個多情城市裡相遇，Bye！





連我自己也不相信，不過事情真的就這麼開始了...

清晨的訪客

那是一個風和日麗的早晨（當時良永遠隱匿在平靜的背後），急促的敲門聲打斷了我的早餐，即使百般不悅，我先開門再說了。

「站著的，是應該在Endeavour的Spector教授，滿驚人的他，一看到我就問道：『怎麼了，Indi？』，這下子可真的要一起發怒了。」

謎樣的女人

「事情就是這麼回事！Spector說。他正告訴我，幾個月來他在Endeavour的生活及收到我給他的電報之後立刻趕過來的經過。」

「好極了，現在我們只有個小小的問題——誰打的電報？」我說道（同時，敲門聲又再次揚起）「你猜又會是誰？」Spector問道。

一個面無表情的女人站在門口，她一聲不響的遞給我一個包裹，然後以很快的速度離開了。不知為什麼，我覺得她好像是個機械人！

「誰啊？Indi。」Spector問道。

「女人，帶著包裹的女人。」說著，我一邊拆開包裹。這裡面裝了些奇怪的東西，其中最驚人的便是一張舊照片——那是我們和百年前名人的合影！

另一個旅程就此展開



出發

我的全名叫Indiana Jones，現在呢？正坐在以「燃素」推動的火箭上，前往火星，做一件改變歷史，不！更正確的說法是「使歷史成為歷史」的工作。你是否已經一頭霧水了呢？相信是吧！

收到那份包裹後，我和Spector教授便依其中一封信的指示去做，結果來到了「1985」年的一個實驗室中，我們遇到了台拉斯博士。據他所說，在一次意外中，幾乎所有的當代偉人都被送上了火星，而現在又失去聯絡，所以唯一的方法便是派「搜救隊」前往救援，而我們——Spector和我，就是被選上的人，除非我們成功，否則一切的一切都將有巨大的改變，於是乎，我們就這麼參加了搜救工作，坐在100年前製造的火箭上飛往火星，沉悶的旅途使我睡意漸增。

真的在火星上

轟——！

一陣巨響加上激烈的震動，即使睡得像死豬的我也被驚醒了，真是個奇怪的夢。揉著惺忪的雙眼，我猛然清醒了，因為——這不是夢，我真的很在火箭上，我的老天！

「這就是火星？」我問著Tesla。

「你醒了啊？沒錯，就是這裡，不過呢——我們恐怕有些小問題——門卡住了，你最好去問問看Garret能不能解決這個問題。」

Tesla皺著眉頭說道。

既然Tesla連找差都講明了，我們當然要去求教一下。

在中艙看到了Garret，他挺慷慨的給了我們一支prybar用來開艙門。不過在離開之前，我還到後艙整理了一些裝備以應不時之需。

一切準備妥當之後，我便撬開了艙門。臨走前，Tesla告訴我們1893年的降落地點—— 28° S， 153° W，我們便出發了。

忘了告訴你，這時的「我們」，還多有一個叫Nellie的女記者，共三個人。雖然女孩子的體力不太好，不過她對我們有很大的幫助，因為日後歷次我們不知所措時，她都會告訴我該怎麼做（和她talk）。

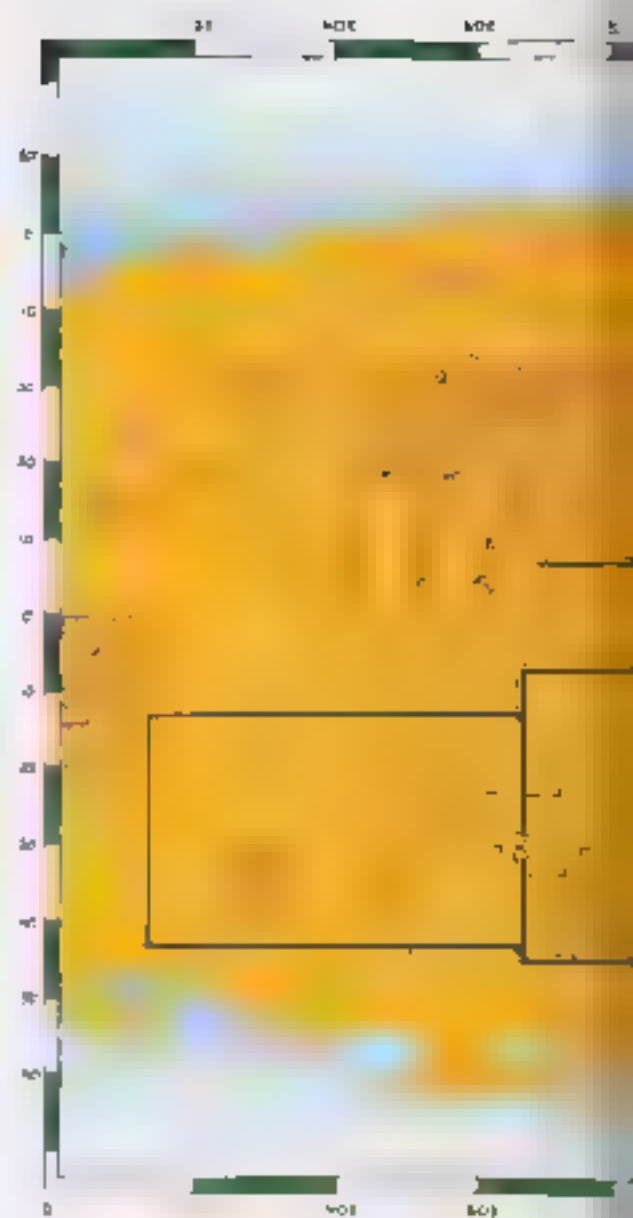
前哨站

路東行，走了好一陣子之後我們終於到了1893年的降落地點。在這，我們遇到了第一個的「火星上的地球人」——Dibbs。請問——。

天哪！你們終於來了，你知道嗎？Lovell曾說過搜救隊立刻就會到，所以我一直在此苦苦的等候，現在我要加入你們的行列，而且我們要趕快到前哨站，把這個好消息告訴他們。」Dibbs興奮的說道。

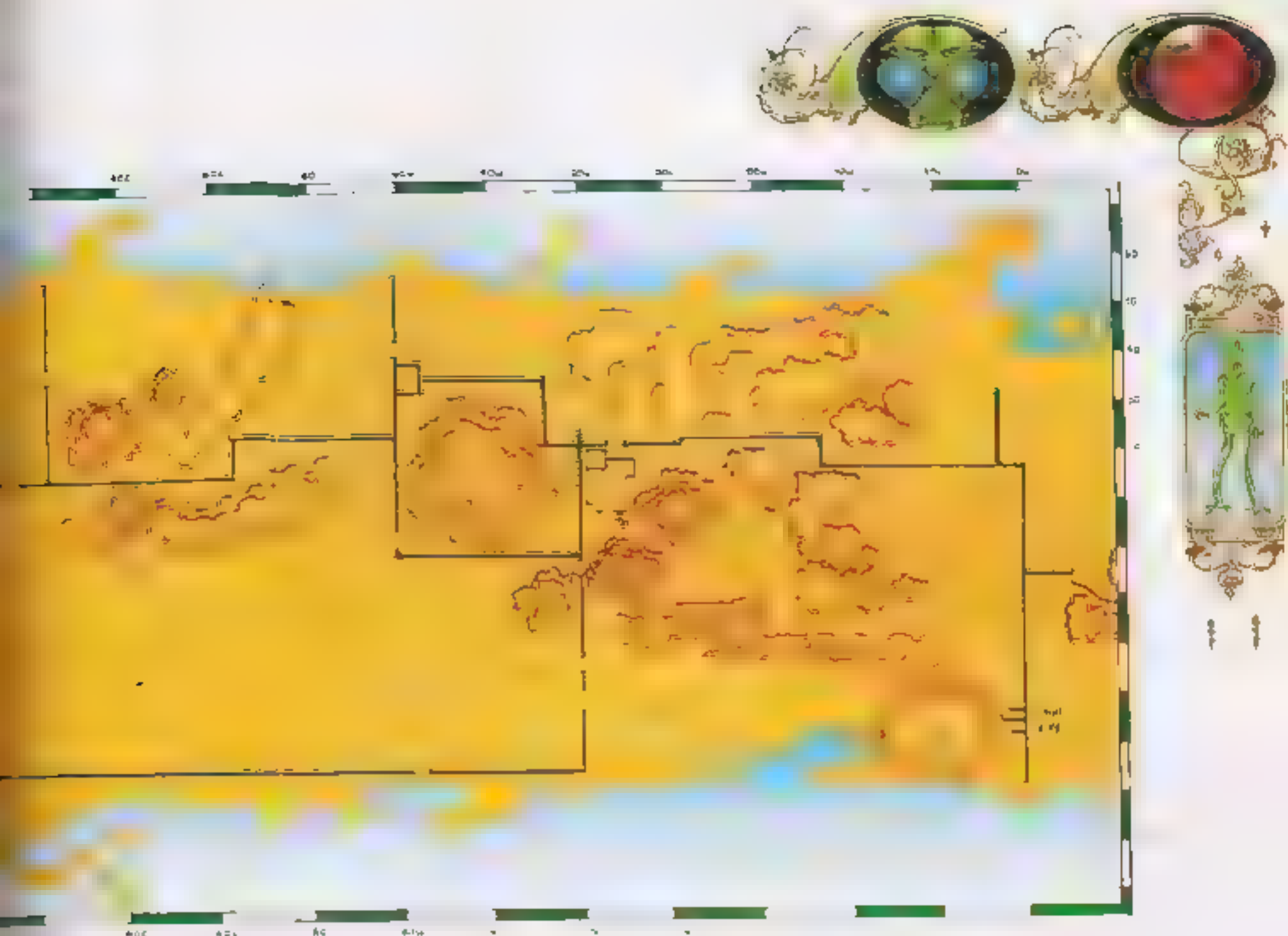
「前哨站？」我問道。（鍵入tech）。

「對，說來話長。本來我們是在一起的，後來由於反射鏡的毀壞大伙也互相猜疑，最後分成了四組人。一組是Segal，住在Olympus（ 10° N， 110° W），他們和Mr Carnegie正試圖重



建一座火箭發射器（Space Cannon），而且這對已死的火星人的科技和文化有所研究，不過為保護這一切，他們對陌生人防備的很。另一組是我們正要前往的前哨站，其實這組只有兩個人而已——水牛比爾和克拉麗蒂珍，





火星全圖

○ Extended Bridge
● Retracted Bridge
● Transport Tube Station

他們在 12°S ， 129°W 處建立一個交易場所，包括梅子、軍人和氧化物等商品，你知道，氧化一真是很重要的東西。還有一組在Hellas，由Lowell所帶領，可惜他們自以為是的使用了「Dream Machine」，而一一的瘋了。現在都成了自稱是火星人的地產人了。最淺一組是有魔憎之稱的Rasputin，我不喜歡他們的自私自利。」他滔滔不絕的說著。

「那麼通過運河的橋呢？」又問道。（鍵入Bridge）。

「我只知道四座可以用的，分別在 18°N ， 111°W ； 4°S ， 121°W ； 25°N ， 121°E 和 36°N ， 163°E 。」

我們又隨便閒談了一會兒，便進入太空艙搜索，找到了些武器，隨後就前往水牛比爾的前哨站。

比爾看來有點憂慮淒桑的感覺，不過，看得出来他依然是強壯而健康的牛仔。



「嗨！陌生人你好，我有各種貨物提供，請隨便看。不過氧化物是不太夠的，我猜老頭McGee可能有了什麼麻煩，他就住在Labyrinths of Noctis，也許你能去看看。」他說。

走到內廳，克特莫蒂珍正站在那，我們當然又和她聊上了。（好像太長舌了？）

她說：「我賣三種有特殊功用的梅子；還有除草劑，它對植物怪有致命的攻擊力。McGee很久沒來了，也許是被Argyre的強盜們捉走了，你如果能去看看的話我們很樂意給你一些氧化物。好嗎？」

我當然一口答應下來，於是比爾就給了我好些氧化物和幾顆紫梅，不過沒人告訴我紫梅怎麼用。管它的！船到橋頭自然直，以後就知道了。（是嗎？心裡有一點懷疑。）



General Map Key, pages 6-30

Green PM berries	G	Object	□
Tool	T	Hole	X
Transport tube station	T	Lamppost	⦿
Weapon	W	Electric door	⚡
Container (portable)	□	Plant	🌱
Container (immoveable)	■	Dreamstuff	☼
Rug	■	Dream stepping stone	■



BB Buffalo Bill

CJ Calamity Jane

1 Clothes and ammunition

2 Oxium

老礦工 McGee

離開了前哨站，我們便依約前往營救老礦工 McGee，在 11° S，101° W 處我們找到了諾蒂斯迷宮的入口，順著入口的路向東走了一段路後，找到了一個山洞（12° S，81° W）。

山洞裡並不暗（雖然也不亮），不過我們很快就遇到一個大麻煩，一條深溝橫亘在走道中，根本過不去。不知是運氣好或是眼力好，我立刻把葉梅和對面的長木板聯想在一塊，吃下集梅之

後，我用超能力把木板移到深溝上，大伙便輕易的過了深不見底的殺機，走沒兩步就是一個天然的洞穴，地上放了些工具和雜物，裡面一點還有傢俱，看來這就是 McGee 的家了。一層厚厚的灰塵似乎在告訴我們 McGee 很久沒回來了，所以大伙決定搜一搜看有什麼線索。

在一個箱子上，我們發現了一張留言：「Rasputin 那個強盜想要我交出氧化物的地圖，以控制氧化物。哼！門兒都沒有，我不會讓他如願的。如果你看到這張留言，我恐怕已經被殺了」

另外，我們在一個箱子裡找到了一封信，看來是 Rasputin 寫的：「McGee，我對你的不合作十分不滿，到 21° S，64° W 來找我！」

事情很明顯，McGee 被 Rasputin 帶走了，看來我們得去救他才行，不過在那之前，先把礦坑內的氧化物原礦帶走吧！另外還找到好些老鼠藥和除草劑，只好用來對付坑內的 Bushart 和 Ammonoid。



Noctis Labyrinthus

1 Entrance to Conter's cave

2 Entrance to prison cave

3 Map

4 Sand Trapper



Cooter's Cove

- 1 Planks
- 2 威脅信
- 3 求救信
- 4 Branch with oxum
- 5 Steamer trunk
- 6 Ammonoids
- 7 Bushart



離開了 McGee 的家，我們立刻趕往Rasputin指定的地點 21° S，64° W，這又是一個山嶺。

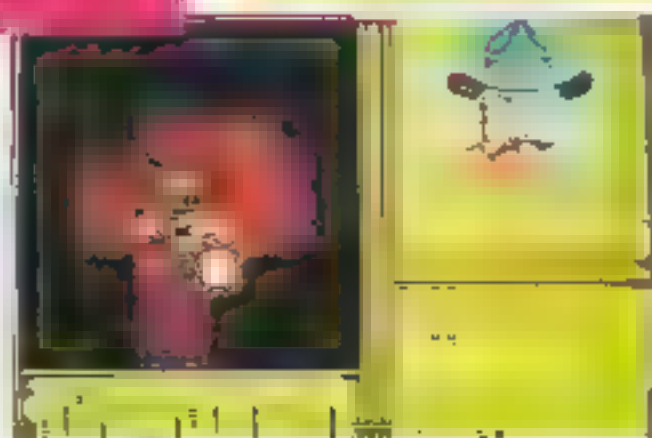
進入了山洞，往左走一段路就到了盡頭，這裡只有一大堆沒有用的氧化物礦土，北邊就是關 McGee 的地方。雖然有一群Ammonoid 在此等待我們的光臨，不過 Dibbs 的散彈槍可不把牠們放在眼裡。

移開了兩個箱子之後，我們終於找到了老礦工 McGee。

Prison Cave



Ammonoids
Crates
Cooter McGee



「謝謝各位！」 McGee 說，你們是看到我的留言才來救我的嗎？我要好好報答你們。我曾找到一個堆滿氧化物和厚礦的地方，可惜門被鎖住了，要是有人能開就好了。我把它畫成了地圖，就在紅旗子西方 1 步的地方，你可以用鏟子挖出來，再次謝謝你們。」（註 1）

「沒什麼。如果沒事的話，我們先走一步，後會有期。」我答道。

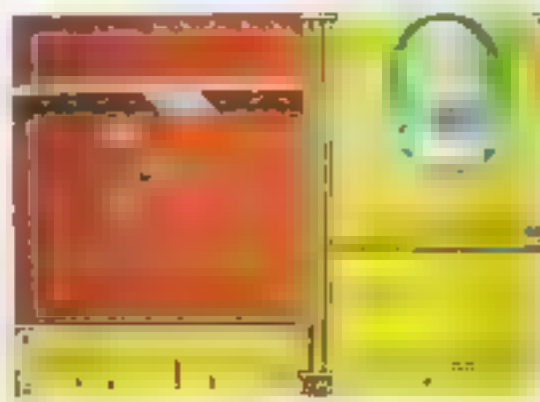
離開了山洞，我們便前往 McGee 指定的地點挖出地圖，雖然一時還用不到，不過先帶了再說。

探險三人組

出了諾蒂斯迷宮，天色也暗下來了，夜晚的天氣真的凍死人了，大伙便決定先休息一晚。東方的太陽升起後，我們也已收拾好東西要出發了。

往北走了一段路，我們終於到了火星上最大的人類聚居地—Olympus，可惜 Olympus 的大門並沒有為我們而開，一個叫Nathaniel的守衛擋在門口。

「你們是誰？我並不會見過你們也不敢確定你是否正常，所以你們不能進入。為了防禦Elysium的瘋子們，必須有三個熟人的簽名你們才能進來。」他說。



魔眼殺機

／寶寶



完全攻略(一)

期 待了好久，一個全新的高級
龍與地下城冒險系列—The
Legend Series (傳奇系列) 終
於出現在玩家的面前，不同的風
格、不同的操作、不同的面板，
讓我愛死它了。這是一個以解謎
、破機關為主的 3D RPG，對絕
大多數的玩家來說，應該是新奇
而刺激的，當然也是充滿挑戰的
，您是否已宰了眼魔Xanathar呢
？或是正在某一層地下通道中不
知所措？別怕，這期起寶寶我將
為您公布地下通道的所有秘密，
讓邪惡無所遁形，如果你也準備
好了，那就和我一起出發去斬妖
除魔吧！

這次的任務，就是突破十一
層各樣式的重重機關，到達Xan
athar's Inner Sanctum去宰了
眼魔Xanathar。不過，在那之前寶
寶我先給你一點小小的建議：

- 1 除了「造人」之外，請養成用
mouse 操作的習慣，因為流暢
的 mouse 操作系統絕對比鍵盤
好上 n 倍（事實上，我手現在
還是搞不清如何用鍵盤操作）。
- 2 看清楚每一面牆，觸碰一切可
疑的東西，那是你成功的唯一
方法。先提醒你，+ 是梯的，
口不是樓梯，而是傳送門，要
注意喔！
- 3 東西帶得愈多愈好，不是所有

的機關都由 key 啟動的，有時
候，一把 sword、一包食糧都
是關鍵，不過，各種 key、石
器和特別的物品當然優先攜帶
！

- 4 養成 Save Game 的好習慣，尤
其是升級和移動各種機關之前
。
- 5 每一層都要走完，不要一看到
樓梯就往下衝，否則一旦漏，
某些事物恐怕不是回去拿就
以解決的。

最後，為你說明一下攻略地
圖的使用方式，由於地圖上要註
記的事物太多了（信不信由你，
沒有 800 也有 700 項），所以



般物品雖然在地圖中有編號，但我不在解說中提出，而在文末列一份物品清單，以節省篇幅，另外，還有一些武器防具的說明表與傳送門的表格，以利各位遊戲

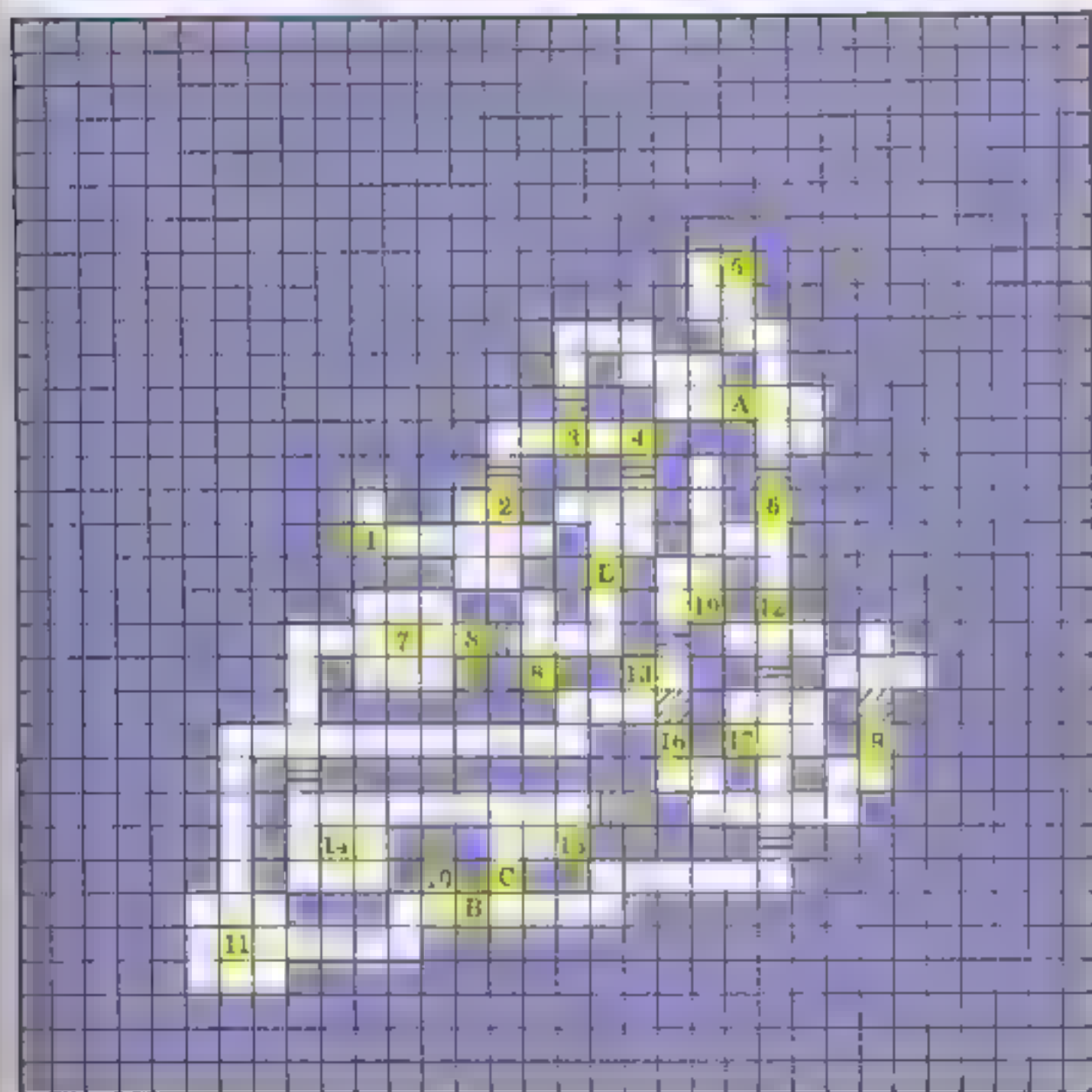


的進行，希望你好好運用，合傳送門在每門柱共有三個格子，其中一格沒有任何東西的擺放，只要把該格原本的聖物放

上去即可啓動傳送門。又，音效小聲一點，不然包你嚇得起立唱國歌！

第1層

Upper Sewer Level



- 牆
- 走道
- 門
- 往上的樓梯
- 往下的樓梯
- 幻牆或有機關的牆

這是整個遊戲的入門角驗，物只有地精和水怪而已，憑你智慧和這份地圖，應能輕易過關才是。

遊戲就是由此開始的，不幸的是，就在你進入下水道的「霎那」，入口塌了，現在，你已無選擇了，拾起地上的兩個石

頭，出發吧！（建議你「組半說明書中第二種隊伍會比較輕鬆。」）

2 地上是一個第五級箭頭的骷骨和一個閃閃發亮的聖物，西北方的牆上的機關可以打開門，門後是一隻地精，宰了他！

3 十分特別的地方，若你半往東

邊走，則A、B兩處的牆自動封閉，若往北邊走則C、D兩處封閉。北邊的門的開關在門上。

4 隊伍中若有矮人，見看牆東邊牆上訊息「Entrance」，否則「看沒有」。



老編：

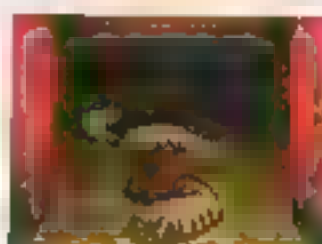
為了提供更正確詳實、更有可讀性的攻略，需要較長的時間籌製，懇各位讀者原諒。

- 5 四個地精在此守衛，用 Hold Person 定住他們可以輕易獲勝，地精身上有匕首，帶走！
- 6 另外四個地精，門的開關在門邊。
- 7 五隻地精，其中一隻身上有卷軸，房內有箭和食物。
- 8 這裡有一個地板式機關，踏上去可開或關門。
- 9 碰觸東邊的牆可打開北邊的密門，密室內有一隻地精和一支 +2 的 dart。

- 10 北邊牆上的凹槽內有「卷卷軸」，有兩隻地精守在這裡。
- 11 3 隻巨水蛭在此出沒。
- 12 放一個石塊 (rock) 在地上的機關可打開南邊的門。
- 13 北邊的槓桿可開門。
- 14 幾隻巨水蛭在此，東南角有一塊盾 (shield)。
- 15 先放一個石塊在北方邊的機關上，再按西邊牆上的按鈕可打開門。
- 16 將觸西邊的牆壁，北邊的牆會消失。

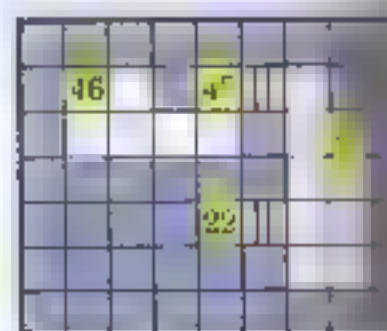
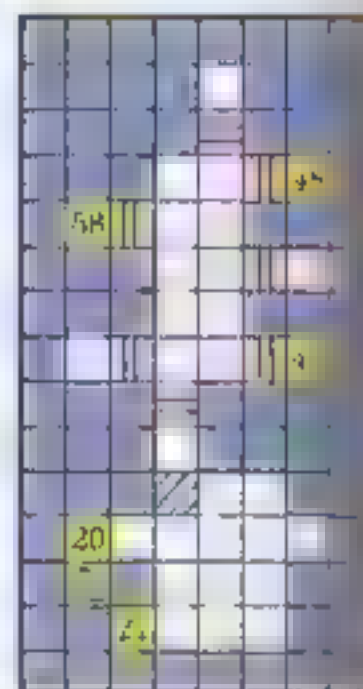
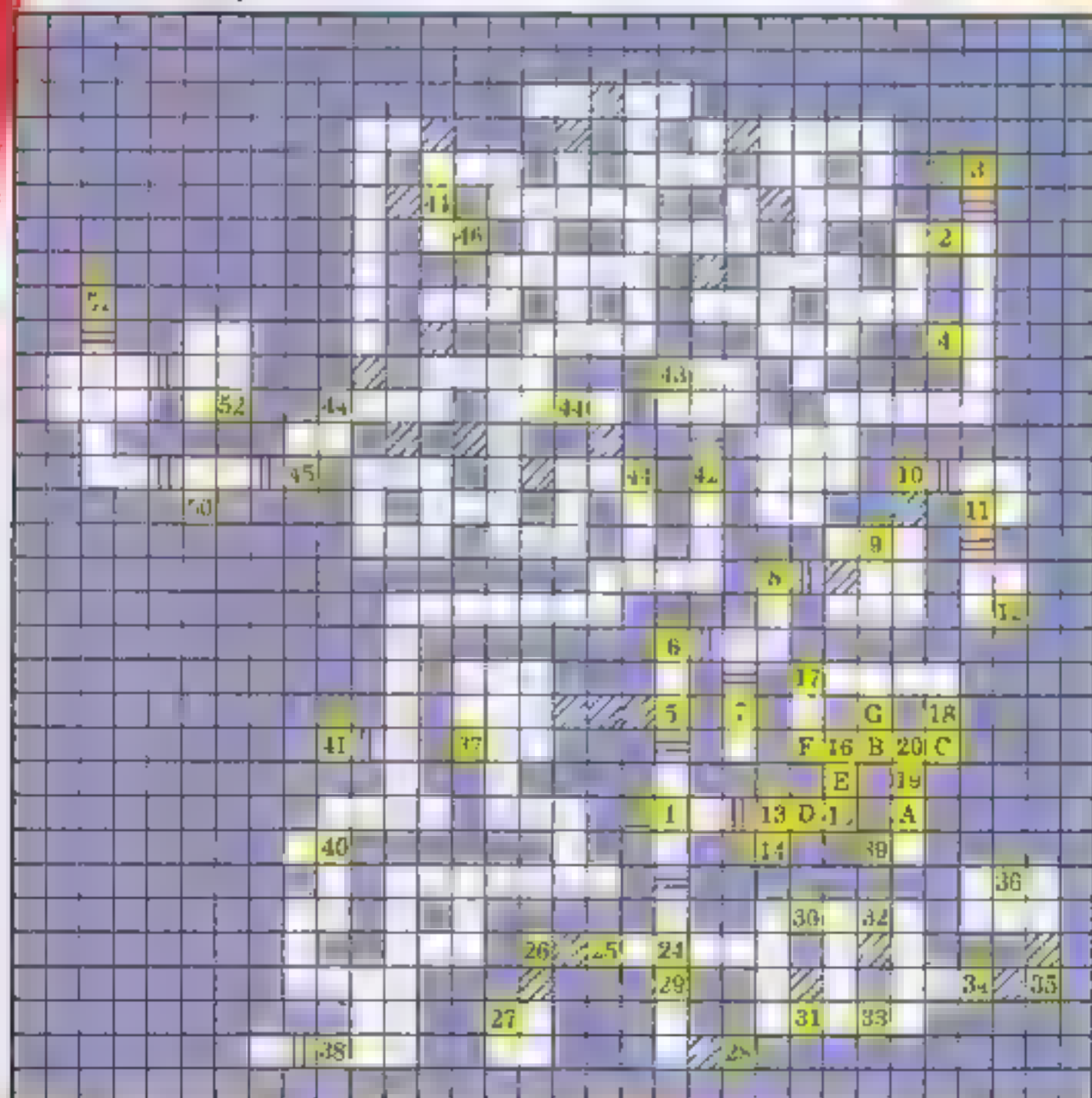
Level 1

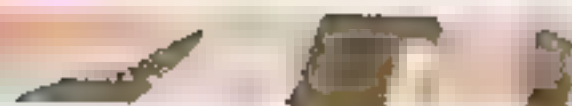
1	2 rocks
2	Lock picks
5	Rations
7	2 rations scroll
11	Rock
14	Shield
15	Arrow
19	Rock



第 2 層

Middle Sewer Level





某些門只是卡住了，用力一

推即可推開，傳送點是令人迷惑的，隨時看緊你的羅盤，否則你永遠都走不了，牆上某些記號代表幻牆，四處可見的地洞往往有機關，往下走的金色 key 在某個密室中。

1 一開始你就站在這裡，地上有一支灰色的 key，東、北、南的一面牆上有開啓鐵門的鎖孔，用開鎖器可以打門（多試幾次）。

2 和平常不同的鎖孔，可打開在東北邊的門。

3 西邊的樓梯是唯一通往 3 樓的途徑。

4 傳送到 40。

5 訊息：Only the strong shall pass。到 12、17、34 取走物品後，西邊的牆即消失。

6 生鏽的門，用力推即可。

7 生鏽的門內有一隻 Skeleton 及一瓶 Potion of Vitality。

8 把匕首投入北邊牆上的凹槽，東邊門會打開，按下牆上按鈕，幻牆消失。

9 北邊牆上的圓鈕可關閉東北邊的幻牆。

10 生鏽的門。

11 生鏽的門，門口有一隻 Zombie。

12 一瓶 Potion of Giant Strength，若你身上沒有灰色的 key，則會出現一把，都帶走。

13 北邊的樓梯通到 20 處，東南邊的牆上的開關可關閉 D 的陷阱。

15 把石塊推到 16 處關閉 E 的陷阱。

16 開啓或關閉 E。

17 凹槽內有 ration，若你身上沒有灰色的 key，會出現一把。

18 開啓或關閉 C。

19 開啓或關閉 A 及 B。

20 由樓梯上到 13 處。

21 一瓶 Potion of Healing。

22 即 41，即 58。

24 旋轉點，你到該處將在不知不覺中右轉 90°。

25 西方是幻牆，可通過。

26 一個卷軸，東、南，皆為幻牆。

27 2 隻 Zombies。

28 一踩上去西邊的幻牆即封住，地上有一塊 rock。

30 轉到 33 並旋轉 180°。

31 轉到 32 並旋轉 180°。北邊為一面幻牆。

32 轉到 31 並旋轉 180°。東邊為一面幻牆。

33 轉到 30 並旋轉 180°。

34 南邊凹槽上有 rations，東邊為幻牆。

37 一隻「stone dagger」！

38 匕首放在南面牆上的凹槽即可開門。門後有 ration 和 Potion of Extra Healing。進入後，轉身關上門，再按西邊牆上

的石鈕，可到達 區 58 處。此區每個房間內都有 2 隻 Skeletons。

42 用灰色的 key 開門。

44 Zombies 在此巡邏。

45 生鏽的門。

46 金色的 key！

47 生鏽的門，門後有 Zombie。

50 放一個石塊在此可開門。

51 生鏽的門，北邊牆上的鈕別按，它會改變整個北區的地道。

52 2 隻 Zombies。

Level 2

1	Potion
2	Ration
3	Potion
4	Potion
5	Potion
6	Potion
7	Potion
8	Potion
9	Potion
10	Potion
11	Potion
12	Potion
13	Potion
14	Potion
15	Potion
16	Potion
17	Potion
18	Potion
19	Potion
20	Potion
21	Potion
22	Potion
23	Potion
24	Potion
25	Potion
26	Potion
27	Potion
28	Potion
29	Potion
30	Potion
31	Potion
32	Potion
33	Potion
34	Potion
35	Potion
36	Potion
37	Potion
38	Potion
39	Potion
40	Potion
41	Potion
42	Potion
43	Potion
44	Potion
45	Potion
46	Potion
47	Potion
48	Potion
49	Potion
50	Potion
51	Potion
52	Potion

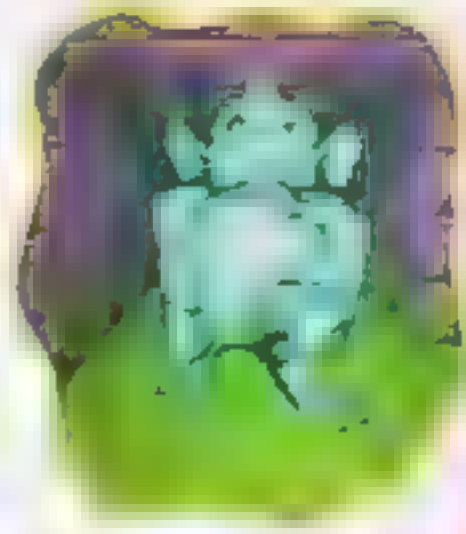
第 3 層

Lower Sewer Level

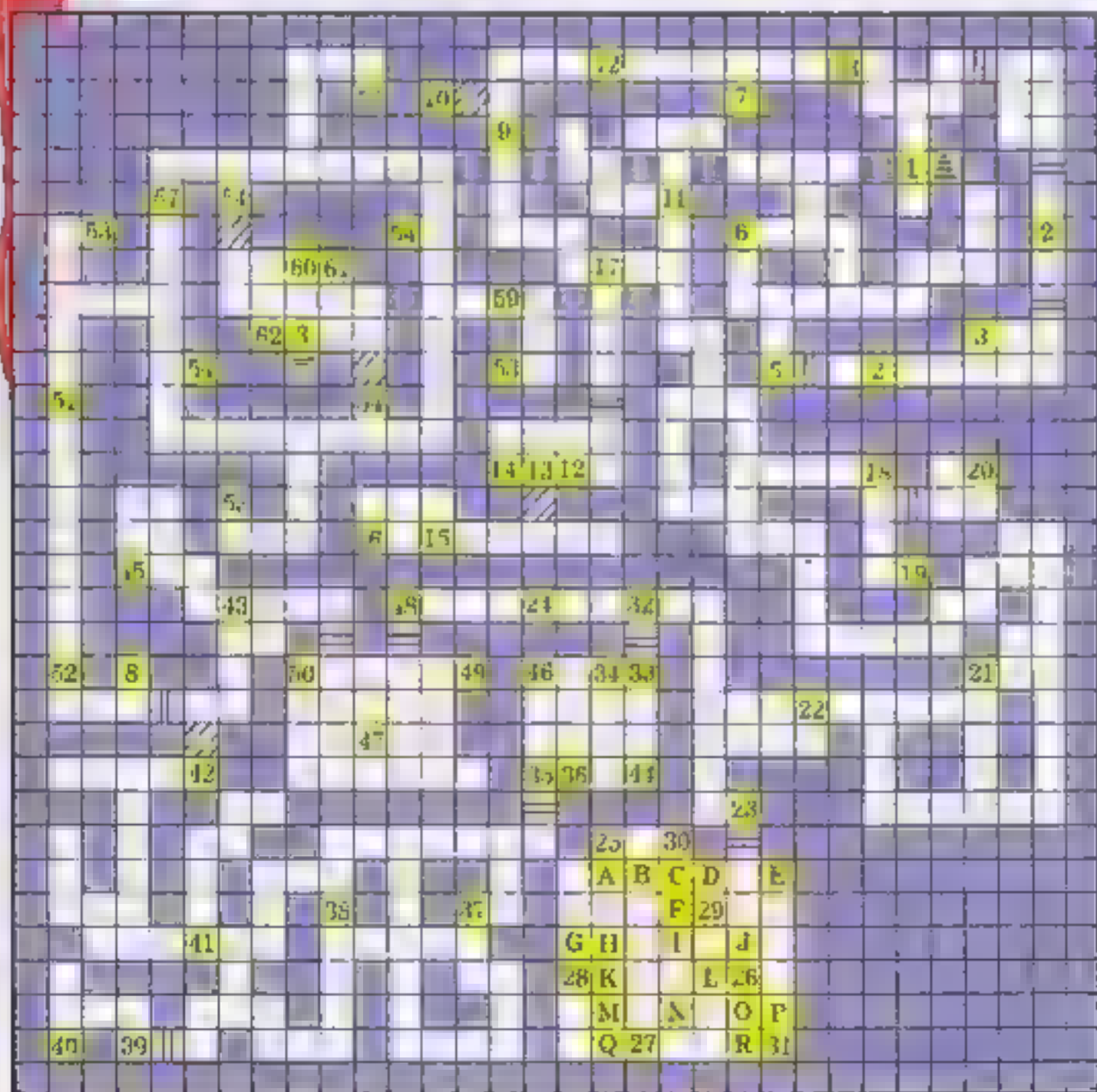
南區的大房間將是你的第一間困擾，如果你夠聰明的話，應能看出地上的機關和陷阱有密切的關係！要下到第四層的入口是由四個 Blue Gem 開啓的，隨時

看好你的羅盤。離開前，務必帶走：① red gem。② Mage scroll of fireball。③ Long Sword 及 Shield。

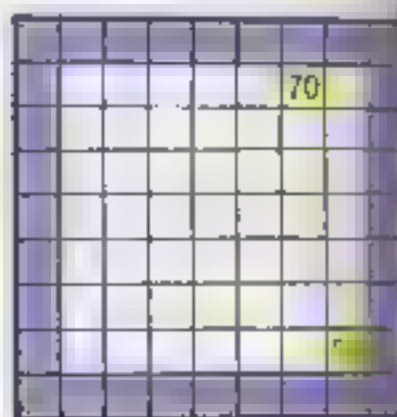
1 往第二層 3。



- 2 旋轉 180° 的旋轉盤。
- 4 往第四層 2。
- 5 一隻 find，殺了它可得到一支灰色 key。
- 7 傳送站，傳到 8。
- 8 傳到 7。
- 9 西邊的牆上有秘密開關，可以打開密門。
- 11 一隻 Kuo-toa。
- 12 把灰色 key 插入鎖孔中，會出現一個紅色的按鈕。按下紅色按鈕則身後會出現一隻 Kuo-toa，殺了它可得到一支灰色 key 和食物。
- 13 把灰色 key 插入鎖孔中，會出現一個藍色按鈕。按下藍色按鈕則南邊的牆滑
- 失。
- 14 同 12。
- 15 一踩上去西邊一格就出現陷阱。
- 17 一隻 Kuo-toa。
- 18 灰色 key 可打開東南邊的門，門一開會有兩隻 Kuo-toa 分別由西邊和南邊攻擊你。
- 19 可以用 Lock picks 開門。
- 20 Extra Healing 及 Potion of Healing。
- 21 一隻 Kuo-toa。
- 22 開啓西邊的陷阱。
- 23 把紅寶石放入牆上的凹槽中可以打開南邊的門。
- 24 一隻 Kuo-toa。
- 25 red gem、Potion of Speed 及藥。
- 26 關閉 L 的陷阱。
- 27 關閉 Q 的陷阱。
- 28 關閉 A 的陷阱。
- 29 開啓 F 的陷阱。
- 30 開啓 F 的陷阱。
- 31 開啓 P 的陷阱。
- 32 以紅寶石開南邊的門。
- 33 二隻狗頭人。
- 34 可打開或關上門的開關。
- 35 Fire ball 的卷軸。
- 36 可打開或關上門的開關。
- 37 二隻 Kuo-toa。
- 38 一隻狗頭人。
- 39 一隻 Kuo-toa。
- 40 NPC Anya 的屍骨。
- 41 二隻狗頭人。
- 42 使密開關開，開密門。
- 43 一隻狗頭人。



-  牆
-  走道
-  門
-  往上的樓梯
-  往下的樓梯
-  陷阱或有機關的



46傳送點。傳送到44，並將你旋轉180°。

47房間內的Kuo-toa及狗頭人皆為雕像，但你若是攻擊其中之一，則全部會復活並攻擊你。

48牆上寫著：Museum。牆上的槓桿可以開門。

50牆上的槓桿可以開門。

51傳送到52，但只能用一次。

53 blue gem一個。

54把在53找到的 blue gem 放在牆上的眼眶中，四個都放了之後密門自動開啓。

57傳送到55。

58傳送到56。

59一隻狗頭人。

60通往第四層1。



Level 3

3	key
5	key
6	Arrow
10	scroll
13	Arrow
15	scroll
16	Red gem, -3dagger
20	Potions
25,4	Arrows, Potion
26	Rock
40	Spear, sword, armor
42	Rock
43	Potions
49	Shield
61	Shield, mail, arrow
62	3 iron rations

八種石器的位置及傳送門表

層數	位置	名稱	中文	傳送門
1	37	Dagger	匕首	左4
1	43	Sword	短劍	左4
1	44	Necklace	項鍊	左4
1	45	Medallion	護身符	左4
1	47	Ring	戒指	左4
1	48	Orb	水晶球	左4
1	50	Holy Symbol	聖物	左4
1	51	Gem	寶石	右4

PC 表格

	級	職業	經驗	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha	HP	狀態
Adapt	1	戰士	1	17	11	14	12	18	16	32	OK
Adapt	2	戰士	3	18	12	15	13	19	17	40	OK
Adapt	5	戰士	4	17	11	15	15	19	9	45	重傷
Adapt	8	戰士	5	18	13	11	16	17	14	28	OK
Adapt	5	戰士	10	18	15	15	12	19	17	45	重傷
Adapt	6	牧師	7	10	12	9	15	17	17	52	死亡
Adapt	6	流浪人	10	16	14	16	18	17	7	45	死亡
Adapt	7	戰士	9	17	9	15	13	18	17	53	死亡
Adapt	7	魔法師	11	11	17	13	18	8	12	21	死亡

層數	位置	名稱	中文	傳送門
1	37	Dagger	匕首	左4
1	43	Sword	短劍	左4
1	44	Necklace	項鍊	左4
1	45	Medallion	護身符	左4
1	47	Ring	戒指	左4
1	48	Orb	水晶球	左4
1	50	Holy Symbol	聖物	左4
1	51	Gem	寶石	右4

<前言>

從經銷商的手中接過遊戲時，心中頗對盒上標明的「玩家級」三字感到不服氣！想我從三國志、水滸傳、三國演義、信長之野望、楚漢之爭中轉戰萬里，從沒人能令我低頭過。SSI公司雖以戰略遊戲出名，目前還沒見到一個足夠讓我心服口服的人工智慧。好！這次再痛殺一頓，以證明我是玩家中的玩家（？），讓他們見識見識什麼叫「厲害厲害」！

隨著螢幕上的戰局，我的表情從冷笑到有些意外，從有些意外變成大感意外，從大感意外變成不敢置信，最後是——唉！別提了，你沒見到一個大鐵錘正中VGA的中央嗎？

經此一役大敗，我下定決心，要再接再力，不屈不撓，三民主義，統一中國……（玩得頭腦有些短路了！）經過十餘日猛「手冊、查附圖、研究戰術，終於再度向電腦下戰書，一番奮戰後小勝一場。等我捲土重來，螢幕前征戰再起，終於獲得八比零的戰績。雀躍不已之餘，念及有許多同胞想必也陷入苦戰中，因此決定寫下我十餘日攻戰心得，供各位參考。

1 創造人物 屬性選擇 人選選擇

流行版基於戰略成分中加入RPG成分，使之更高趣味。因此創造人物就成了非常重要的一環。

創造人物時，以PLT技能最重要，至少要有7點。GVN技能

次之，要5~6點。CON點數可以不用管，如果你的戰術調度及戰機選擇適當，CON只有一點也無關係，否則CON高達9點照樣也。

人種方面以Baufrin族及S-sora族男性較佳，人類族屬性平均，KessRith族千萬別選，除非你想讓他當敵人的飛靶！

創造一個人物後，進入人物狀況欄查看其屬性，PLT低於7，GVN低於5，威望值低於2500者立即選Dismiss，然後在儲存選單選Cancel就可以把這人砍了！

2 選擇戰機 組織中隊

對反抗軍而言，Cheetah及HT Cheetah（HT表示為飛彈攜帶型式）為最佳選擇，人力雖不甚強盛，防護力也嫌不足，但其優秀之加速性及迴轉性能是戰鬥時所必需的。HT Penetrator也不妨考慮一下，其餘的別選，否則你鐵定死得很難看。TOG帝國軍方面，Arcubastia是不錯的選擇，Spicatum也不妨考慮一下，威望值太低時建議選Manabalistia，喜好重火力的人可選擇Tormenta，其餘機型也可以說是活靶的代名詞。

組織中隊時，一般以四架正規戰機搭配一架HT型為基本組成。以反抗軍方面而言，四~五架Cheetah搭配二~一架HT Cheetah組織攻擊中隊。全部為飛彈型亦可，但持續攻擊能力將大幅下降。若全部為正規型，敵人重傷追近時你將缺乏飛彈追擊。

3 正式開打

組完了中隊後，就可以出任

銀河

心得篇





Firefox

務了。任務中敵人數量將取決於你派出的戰機數量（任務15例外）。通常是你兩倍數量還多。但筆者建議各位還是組織一個完整的中隊再行攻擊，否則遇上某些任務時，很煩。

1. 防止敵機進入此地圖邊緣領空

任務1、任務4屬之。通常敵機會用大批飛彈當作見面禮，而且他們出手大方的很！如何接近他們是主要課題。

2 摧毀敵機

總而言之炸掉敵人就對了。任務3、任務7、任務14屬之。任務6免費奉送你一次攻擊機會，如果是任務13，我建議你賴機庫來算了。

3 從地圖的一邊進入並從另一邊離開。

任務8、任務12屬之。有個取巧的方法可以完成任務：你只要將戰機佈置畫面時把戰機速度調整為30，朝向敵方，開戰後什麼也不用做，只要前進，夠回合你就會發現你已經

4 防衛太空站

任務2屬之。敵人只注意到那最可口的目標，你大可放膽攻擊，但是小心，如果太空站不在敵人射程內，那敵人可不會閒著！小心他們突然向你一記！

5 保護電腦的偵察機逃走：任務5屬之，不過我可以告

訴你，成功的機率太低了！

6 摧毀敵人太空站：

先摧毀護航機，而不要靠近太空站。敵人只會派出六~七架重型正規戰機守衛，好打得很！

7 取得敵方太空站的十張偵察照片：

敵人的護航機很討厭，先宰「他們」（記得遠離太空站）。而敵方太空站則先炸掉他一兩格後再偵察，等任務完成了，這塊廢物就順手解決掉吧！

8 雙人對抗。

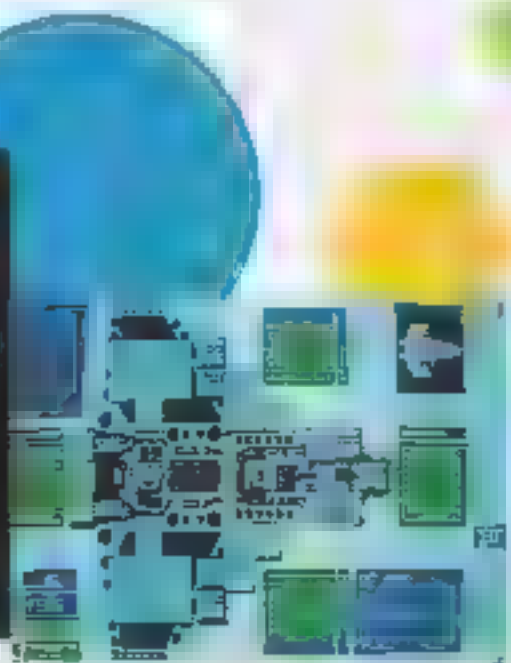
如果你和你的朋友想一較高下，先在艦隊畫面載入兩支「不同陣營」的隊伍（相同陣營無法對抗），利用S（w）ith功能切換隊伍。然後選M展開一場大戰！



電腦頗為奸滑狡猾，不學點戰術，就只有被電腦痛宰的份。以下是幾個筆者常用的戰術：

1 佈陣：

佈陣很重要，可別小看了！否則在某些任務一開始你就輸慘了！尤其是當空戰任務時，敵人都派HT型迎戰，第一回合就有二十到五十枚飛彈射來！



筆者的習慣是佈陣時戰機速度調到29，斜向敵人，一開始就可以溜到敵人側面避免被飛彈追殺（而且像 T06 帝國軍都使用天殺的 SSS 飛彈！），第二回合就可以抄到敵人背面去了。由於規則上限制你的推力運用，務必把握每一個可以運用的時機，否則

2 接近：

接近時避免進入敵機飛彈鎖定區內。以筆者習慣，當開戰後以29節速度抄到敵人側面，減速；第二回合轉向一次、前進、減速；第三回合轉向二次、前進、減速到5，你不但已抄到敵人後方，而且進入戰鬥速度了！所有步驟均需由 Cheetah，Arcubal，Bla之類機型完成，否則

3 攻擊：

攻擊前最重要的手續就是取好位置。一個好的攻擊位置可以讓你攻擊敵人而敵人奈何不了你，也就是說，在敵人的攻擊範圍外，通常是側面或後面。查看說明書，上面有標出敵機攻擊範圍，小心的躲開。如果實在取不到好位置，就放棄此次攻擊，並進入誘敵位置，也就是一個敵人打不到，也離他們較遠的位置。由於敵人攻擊時會盡可能包抄你，所以找一個遠一點的位置可以使他們無法包圍，火力網無法互相覆蓋，那你就有機可趁了。

4 追擊：

敵人重傷時會失去推力而墜

流，這時建議你用飛彈攻擊，貿然的追擊會使你陷入危險。

5 防禦

如果不小心被敵人的飛彈或機砲盯上了，趕快把機首朝向威脅。由於從機首攻擊時攻擊值減1，機首較強之防禦罩亦可降低攻擊值，可使你被擊中的機率大為降低。尤其是飛彈，只要被擊中，幾乎沒有任何怪戰機可逃過劫的，但配有 ECM 裝置可減少此種機率。



除了要了解敵機性能外，對武器也要熟悉，以免使用不當，而給敵人絕佳生存機會。以下分析各種武器的功用。

1 雷射：

穿透性武器，可以在敵機護甲上穿出一個孔，但是對戰機內部缺乏破壞威力。在發射武器順序之選擇時，可以排在第一順位。且重量輕、耗能少之特性使其成為最有效率的武器。注意！不要忽視敵機的雷射，因為即使是 1.5 / 1 雷射也具有和 7.5 / 6 雷射相同的穿甲威力！

2 質子砲：

穩定性是其最大特色。不但

在超長程（11~15格）攻擊上有優異表現，其穿甲／內部破壞的特性更是驚人。質子砲可用做穿甲及內部破壞（尤其在長距離），但近距離威力稍嫌不足及太重是其缺點，所以只有重戰機和太空站有配置。不要暴露自己較薄弱的側翼給敵人的質子砲，那樣會導致你的重創。

3 電子砲：

質量輕是其特色。對穿甲不擅長，但對戰機內部破壞的威力大得驚人！和雷射搭配使用可造成可觀的殺傷力。

4 中子砲：

太重，而且只在長距離上有較佳表現，但是射擊時命中率偏低。在穿甲／內部破壞上亦有不錯表現。

5 電漿投射器：

說明書譯為氦離子投射器。在穿甲攻擊方面成效令人失望，對戰機內部則會造成強大破壞。但是太重太耗能，不值得用它。

6 圓錐雷射：

殺傷力雖強，穿甲效果也不怎樣，而且太重了。

7 雷射電子砲：

結合雷射與電子砲的武器，但是效率也不高，不值得用。

8 DFM 飛彈：

這種不同於其他飛彈之處是，其攻擊型式類似機砲，但仍具有飛彈的攻擊視野（戰機前方）。所以把 DFM 當成廣角機砲使用是個不錯的主意。鎖定距離 2~15 格。

9 R.S 飛彈：

威力中上，而且很好擺脫，適合攻擊星站或失去動力的敵機。

10 SSS飛彈：

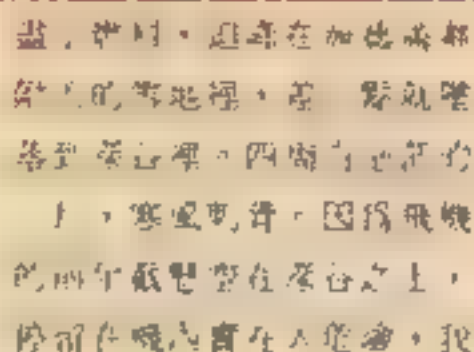
威力強，速度快，而且絕對



了平地，Chi 告訴我，Kate 的傷勢相當嚴重，因此要趕快回到飛機上。當我們駛進一個橋樑，剛好遇到農夫趕牛經過，只好停下來等他過去，沒想到正被設計的坦克追上，躲不掉，只好硬碰硬，我主炮連向正前方衝，小段距離，然後立刻做一百八十度大迴轉，走開，让我的坦克避免轉過彎來。

地地永遠上西人（發財時
必須把目標移去虎崗上（即
份）。

一路撞倒了好幾棵樹，好不容易把坦克開到飛機停放的地方（見圖二）。Rue 中的蛇毒相當奇特，我本來想直飛香港，但是在 Chi 堅持下，我們朝加德滿都飛去，據說那裡有些神秘的療法可以醫治蛇毒。



按着風車鍵
 下按，再按上左鍵），再用
 上左鍵多按幾次，使機
 上左鍵K的彈簧在左半
 部，再按上左鍵K的彈簧
 在右半部，如此一連S
 條上左（即S的左半部）使機
 機舌卷簧（即S的右半部）蓋
 在Kate上，希望能早轉到
 右部（即S的右半部），看以機
 機速度一致）。

Lucky :


我們在嬰兒休息，我卻在建造蓋的成聖聖蹟座下，在這種氣候和環境下，

方向感再好也沒用了。走了不知多久，我終於不支倒地，昏迷前，我似乎看到一隻雪怪迎面而來。

Chl.

第 1 是奇怪，是個巧合。
。 Lucky 幸運地碰到一個
。 聖救了 Lucky，但
。 找到了我和 Kate 的下

A photograph of a residential street with houses and trees. The image is somewhat blurry and has a warm, slightly desaturated color palette. It shows a row of houses with varying rooflines and some trees in the foreground and background. The overall scene is a typical suburban neighborhood.



我們快說到加他滿都了
醫者 呵媽 Anna 九家村
一尊 她是個好心的老太太
，就一腳氣(野人塚) Luc
呀利呀(女)說幾句，就把她做
人。 利呀媽說語，罪孽 2
3 1

Luck : 1

我：「不過懷疑怎麼會巴巴的老人家能獨自把我從香港拖回城裡，她就開始人發

THE UNTOUCHABLES
 Directed by John Dahl 1987

「嗯，反正我們進城到軍官俱樂部，因為那裡不准女

好啦，我了解。 Lucky

走出巷子，街角有個人鬼鬼祟祟地說：「小姐！娶了要來玩」把「？規則復

簡單，你下賭注，只要賭七
豆子在那個核桃殼裡，馬上
就連本帶利賺回來。你這麼
聰明，運氣一定很棒的吧！
」我決定一試，把所有的錢
都放上去。看這個人的樣子
，我想其中必定有詐，不管
他說什麼，我都死死盯著核
桃不放，結果連贏二場，大
賺一筆。

有了三百多塊土幣，我
在城外市場買了一隻駱駝，
又在雜貨店買了一串葡萄干
，由瘦弱的主客變成了

主婦人看著我的裝備
和「交通工具」，說：「
有兩個喇叭摩托車，還有
！這些將就將就先用吧！
！」她幫助我修理摩托車
的窗戶，告訴我主客的秘密
，並幫我看守駱駝。

記者：

哇！你真是有勇氣！

Lucky：

你不知道當我們逃出來
時，Kate的火氣有多大，我
只好厚著臉皮說些俏皮話（
當Kate尋求橘子小販協助逃
亡時，選1、1）來平息她
的怒氣。

Kate：

嘻皮笑臉原本就是你的
拿手好戲！我們趕到飛機場
通告Chi時，卻目睹飛機被
炸毀。我們以為Chi被
炸死了，只好匆匆逃到車站
搭上前往巴黎的東方快車
當時Lucky因為Chi的緣
自責不已（到達車站，和

售票員談話，把錢給售票員
，拿取車票，登上火車）。

Chi：

其實我只受了點輕傷，
忍者哪有那麼容易就死了！

Lucky：

在東方快車上，我和
Kate才發現對方多麼適合自
己（如果扮演Lucky，選1
、1、3、3；扮演Kate，

選3、3、3、3）——如果不
選3、3、3、3，還有那個謎
一般的摩托車，這就是
「風雲的旅行」。



記者：

唐大獅子！？你怎麼

「哇！你真是有勇氣！
Lucky：你不知道當我們逃出來
時，Kate的火氣有多大，我
只好厚著臉皮說些俏皮話（
當Kate尋求橘子小販協助逃
亡時，選1、1）來平息她
的怒氣。」

記者：哇！你真是有勇氣！
Lucky：你不知道當我們逃出來
時，Kate的火氣有多大，我
只好厚著臉皮說些俏皮話（
當Kate尋求橘子小販協助逃
亡時，選1、1）來平息她
的怒氣。
Kate：嘻皮笑臉原本就是你的
拿手好戲！我們趕到飛機場
通告Chi時，卻目睹飛機被
炸毀。我們以為Chi被
炸死了，只好匆匆逃到車站
搭上前往巴黎的東方快車
當時Lucky因為Chi的緣
自責不已（到達車站，和
售票員談話，把錢給售票員
，拿取車票，登上火車）。
Chi：其實我只受了點輕傷，
忍者哪有那麼容易就死了！
Lucky：在東方快車上，我和
Kate才發現對方多麼適合自
己（如果扮演Lucky，選1
、1、3、3；扮演Kate，
選3、3、3、3）——如果不
選3、3、3、3，還有那個謎
一般的摩托車，這就是
「風雲的旅行」。

記者：

你們的敘述真是太精采
了！但是我有個問題要請教
：凱蒂小姐，你父親同意你
和Lucky的婚事嗎？

Kate：

他不願意，但不得不同
意。Lucky獲得了他應有的
報酬，我們也不需要靠爹地
過活。我們重組了Lucky的
空運公司，而Chi也將成為
公司的成員。

記者：

謝謝你們接受採訪，也
恭喜你們有了完滿的結局。

Lucky：

「一會兒！既然談完
了，現在我們來談談採訪權
限吧。」



「哇！你真是有勇氣！
Lucky：你不知道當我們逃出來
時，Kate的火氣有多大，我
只好厚著臉皮說些俏皮話（
當Kate尋求橘子小販協助逃
亡時，選1、1）來平息她
的怒氣。
Kate：嘻皮笑臉原本就是你的
拿手好戲！我們趕到飛機場
通告Chi時，卻目睹飛機被
炸毀。我們以為Chi被
炸死了，只好匆匆逃到車站
搭上前往巴黎的東方快車
當時Lucky因為Chi的緣
自責不已（到達車站，和
售票員談話，把錢給售票員
，拿取車票，登上火車）。
Chi：其實我只受了點輕傷，
忍者哪有那麼容易就死了！
Lucky：在東方快車上，我和
Kate才發現對方多麼適合自
己（如果扮演Lucky，選1
、1、3、3；扮演Kate，
選3、3、3、3）——如果不
選3、3、3、3，還有那個謎
一般的摩托車，這就是
「風雲的旅行」。

「你」在「那」之外，「去」遊
「提」——「多」不同的「新」。

「在」「老何酒店」，「隨」妓女而
「一」 Lucky 淪為海上勞
「口」。

「前」未及時離開「地」
「部」——「乘」毛驢翻山越嶺
「bute」不顧 Lucky 就自行搭
「人車」離去——Lucky 被迫

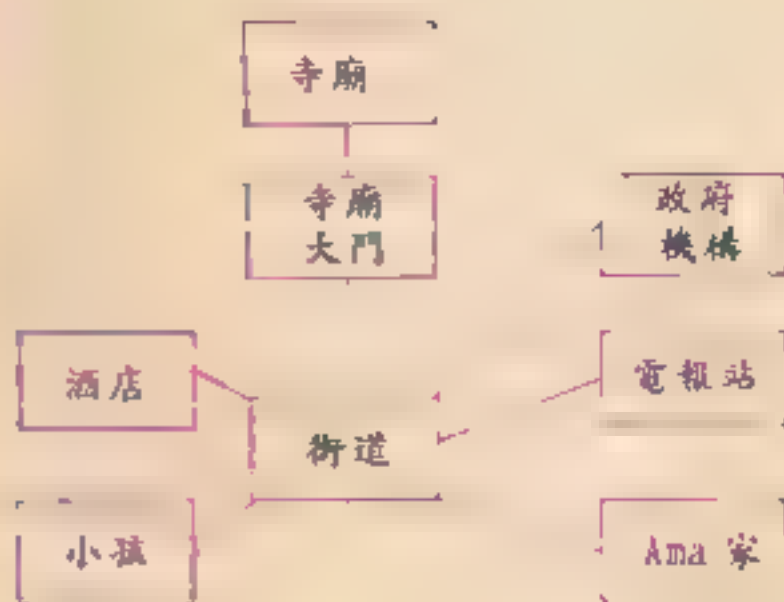
「k. e. c. i.」核桃般豌豆戲
（Shel. Game）時，

「加」——「K. r. m. s」
「則」真

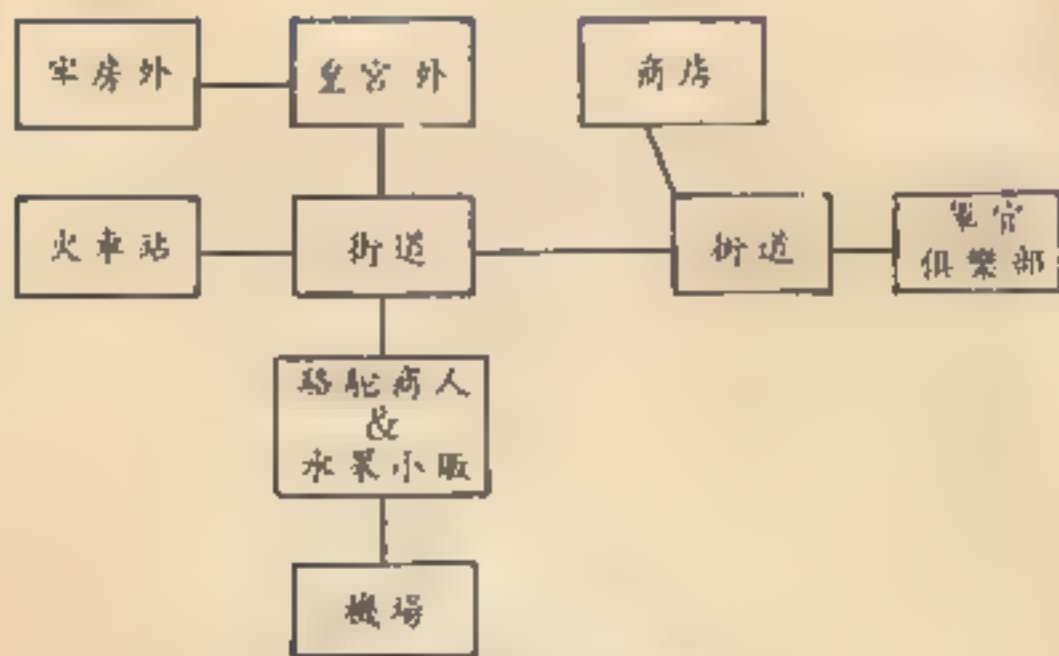
「加」——「加」——「加」
「ky」合乘車飯店對

「比他的美女大」，「非」不頂
「更」高而「傷」——「加」

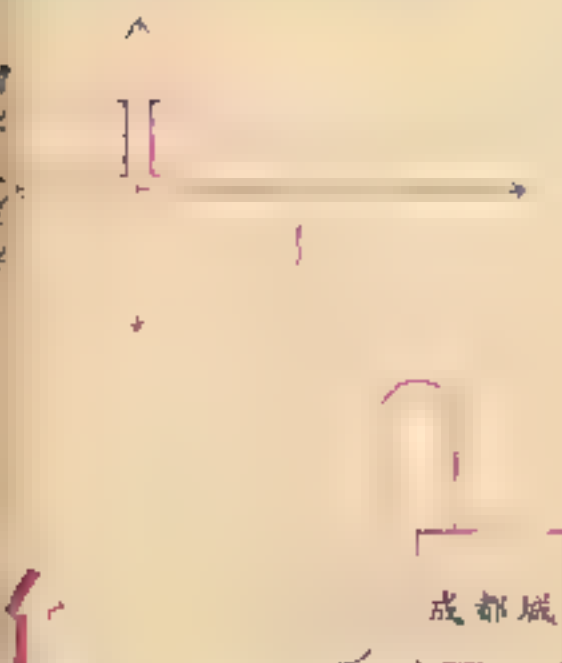
「倒在地」，「一」無——
「有」興趣不妨試一試



加路路網



加路路網



坦克路網



之旅(三)

/ Indiana Jones

辭了 Fritz 告，我們便前往西邊的 Barako。Barako 是個蠻大的村落，但人不多，整個村子被河分成兩岸，居民們對我們的來訪很感興趣，據他們說，我是第三個陌生了，前一個是年輕

的 Fritz，現在已經不住在 Barako 了，另一個則是年老的瘋子 Topuru，聽說他一天到晚就喃喃自語地說石頭什麼的（看來 Ura-li 已經被我們找到一半了），雖然不在村子裡，不過好像住在西方的某個小島上。

村民們還說，酋長的女兒 Helisa 被怪物抓到懸崖上去了，可是懸崖實在是太高了，沒有一個人可以爬上去救她，女王正擔心的不得了呢！

在河的西岸，我們遇見了女

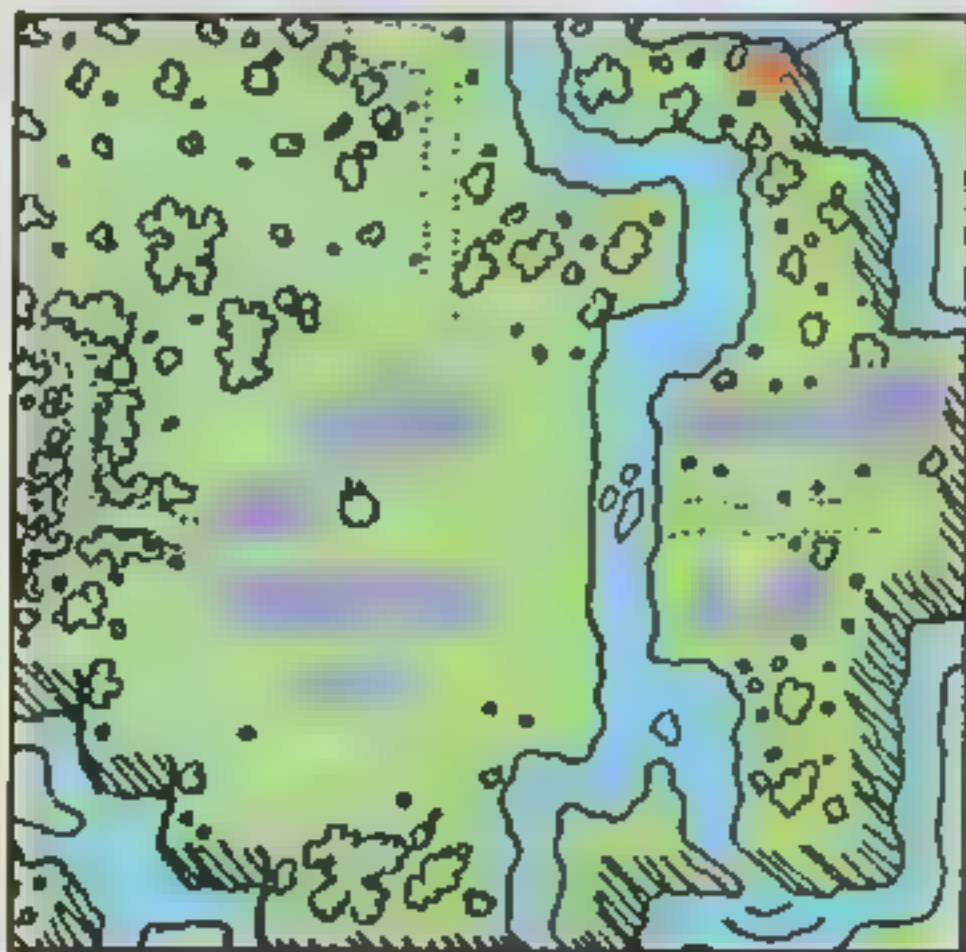
王 Halawa，她滿眼淚水的向我們哭訴：「我是 Barako 的酋長，我的女兒 Helisa 是將來王位的繼承人，可是她卻被一群像猴子的怪物抓到懸崖上去了，族中的戰士沒人能爬上去，那實在是太陡峭了，唯一令人欣慰的是，不時有人看到那些怪物和 Helisa 出現在崖邊。但是，如果有一天那些怪物兇性大發，那麼…」說到這裡，她泣不成聲。

為了避免再度觸及她的傷心處，所以我便改了個話題，和她談聯盟的事，她想了想，回答道：「不！Eodon 谷地中各民族間累積了數十代的古老仇恨不是你能化解的，尤其是 Pindiro 和 Barako 之間。但是，好吧，只要你能平安的救回我的女兒，我就答應你的要求。好嗎？」

「沒問題。Helisa 一定能平安回來的，放心吧！」我堅定的回答她。

村子的西邊有一條羊腸小路，我們猜這一定可以通到 Topuru 住的小島附近，所以就沿著小路往西走，走了好久，竟然走到了

BARAKO VILLAGE



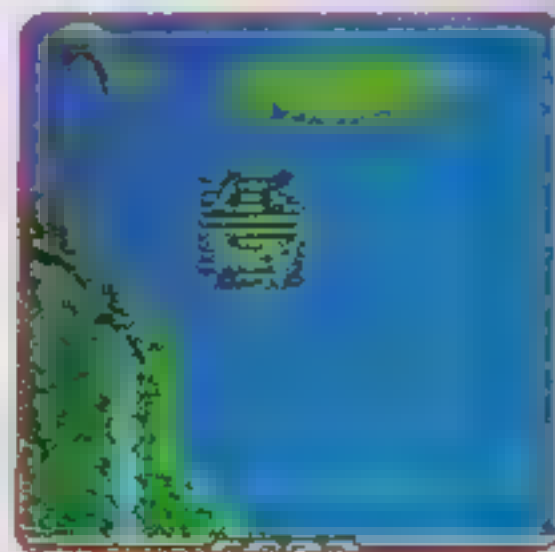
1 Queen's Hut

2 Teleport Plate

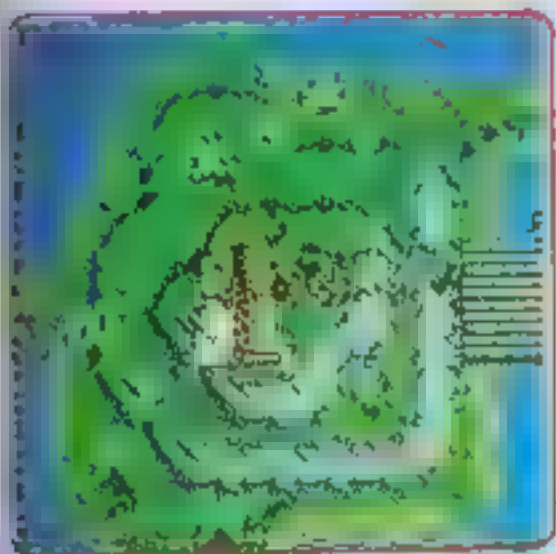
3 Chief

4 the way to Topuru's Island

THE
SAVAGE EMPIRE



湖邊，還有一艘竹筏停在那。我們拿起了船槳（四支槳一人拿一支，沒有拿到的沒關係，還是會一起走），便上船（Use）準備遊湖去也，湖的西岸有一隻見首不見尾的雷龍，那是我所看過最大的傢伙，湖的正中央就是Topuru的小島，真的是蠻小的島。



Topuru看到我的來訪，便說道：「你想知道Topuru是怎麼失去靈魂的嗎？我告訴你，很久以前我是個偉大的巫師，我喜歡向其他巫師挑戰，追求勝利的快感。我一向都是勝利者，直到有一天，我在Barrab遇到了 Balakai，我才知道強中更有強中手，他把我的靈魂關在一個小小的藍色石塊中，並且要求我不再回去，否則就要毀了那個小石塊。這次失敗對我打擊很大，這就是我為什麼躲到這窮山僻壤的原因。」

我聽完了他的話，又好氣又好笑，石塊能囚禁靈魂？我看他真的瘋了，不過這是找 Urali 唯一的線索，所以我還是很正經的向他請教 Urali 的所在。

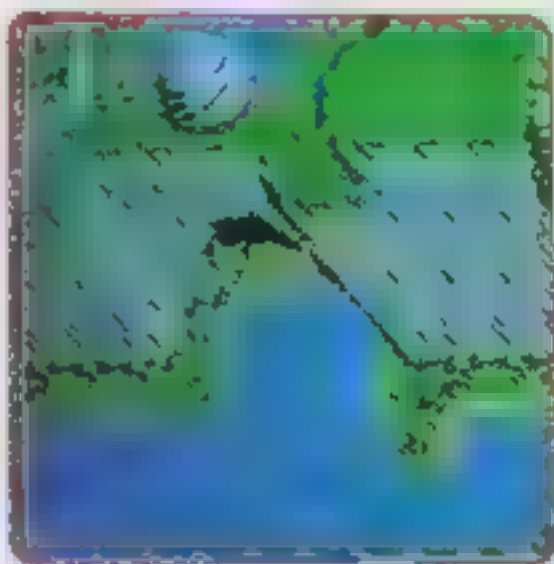
「Indi，如果你能把我的靈魂帶回來，我就告訴你 Urali 在哪裡，否則你自己找吧！」

我看也沒什麼好說的了，於是便離開小島，沿原路回到 Barako（再 Use 船一次即可下船，船槳不要亂丟，否則會不見，尤其不要 Drop 在草叢裡，少一根木

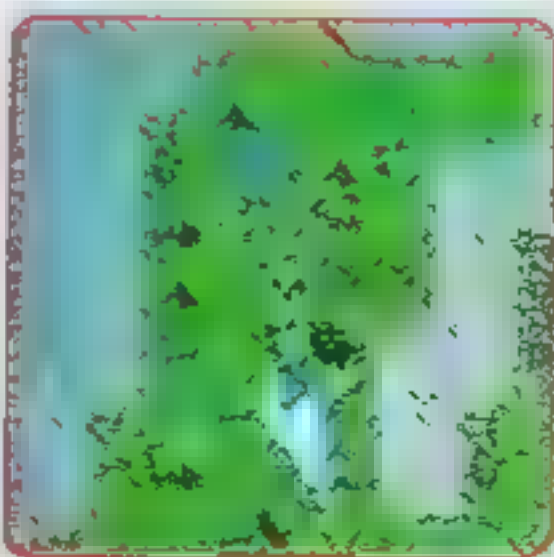
筏就不能用了）。

回到 Barako 休息了一下，我們又立刻順溪而上去找 Halisa，走了好久好久，才到盡頭的瀑布，可是兩邊都是十分高聳的崖壁，根本不可能爬上去，於是大伙紛紛討論要如何上去。Jimmy 認為瀑布後面有一個洞，可是瀑布的水太急了，根本過不去，正當大伙準備打道回府時，我忽然看到懸崖上有一塊巨石，看了看巨石，又看了看瀑布，我總覺得兩者之間有些關連，也許

我想了好一會兒，終於想通了一用巨石堵塞瀑布（沒有手榴



彈此任務無法完成，手榴彈至少要用到兩次），於是我點燃（Use）了手榴彈，往巨石的右邊一丟（Drop），沒幾秒，只聽見的一聲，巨石滾到瀑布口，堵住了水流，好傢伙！果然有小路可以上去，洞內的路不是很寬，不過沒有叉路，而且很短，走沒兩步就到了另一端出口了，一出山洞



只見一隻大猩猩擋在路中間，我拿起了來福槍，碰碰的兩槍就把它解決了。

在崖上繞了半天，我們終於在一個高台上看到了 Halisa，可是卻又上不去，所以只好在下面大聲叫她，談沒兩句她就知道我們是來救她的，還說要和我們比賽看看誰先回村子，好極了，比就比吧！離開時那隻猩猩竟又復活了，不過它沒有攻擊我們，所以我們也沒再浪費子彈。出了山洞，我們連忙趕回村子，跑了好長一段路才氣喘吁吁的回到了 Barako，沒想到 Halisa 早已回來了，一定是那隻猩猩在做怪。

和酋長談了幾句之後，我們就前往 Barrab 尋找囚禁靈魂的巫師 Balakai（若酋長不在村中，





往西邊小徑的路口可以找到她)。

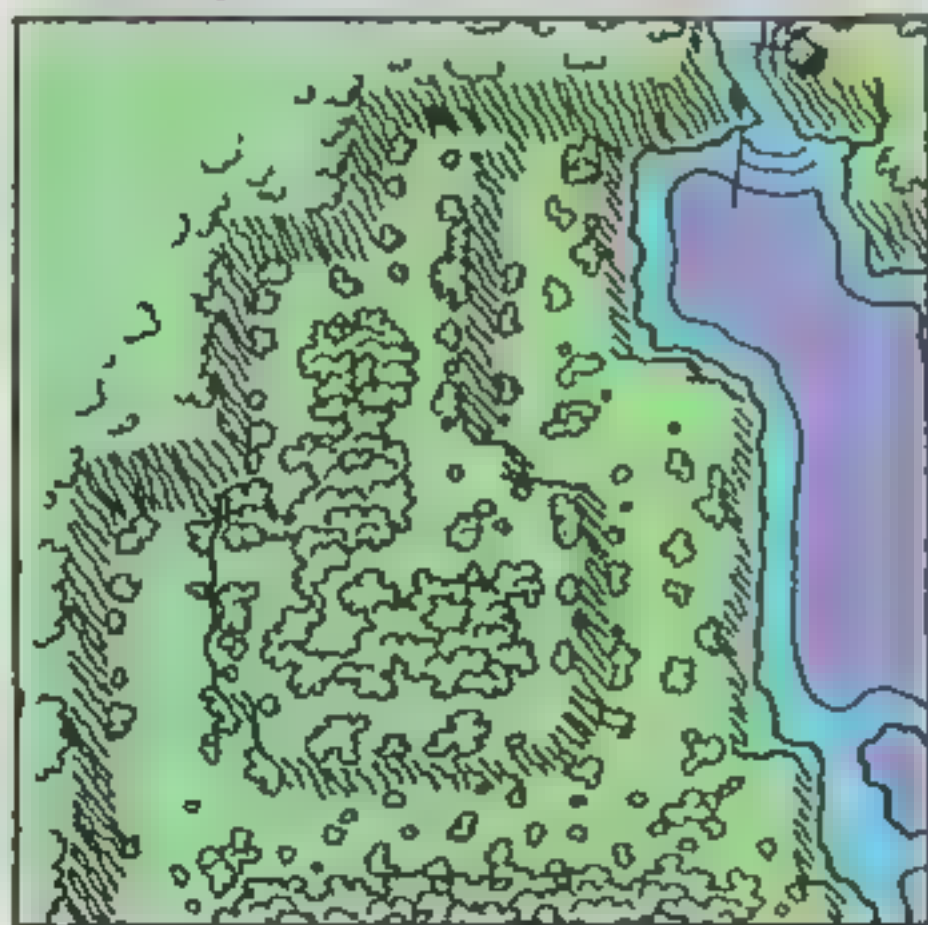
透過傳送池，我們輕易的到了Barrab西邊的谷地，往南走了一小段路之後，我們發現了一段

巨木斜靠在河岸上，我們便順著木頭爬到下面，沿河岸走了沒幾步路又看到一個石階。Rafkin說Barrab在一個小山崗上面，這個往上的石階也許就是通往Barrab的路，於是大伙又往上走，連續爬上了三段石階之後，終於到了Barrab。

Barrab的人口大概是 Eodon 谷地中最少的，只有 4 個人而已，要說它是一個村落還不如說是一個家族合適。村民告訴我們酋長的兒子 Nokai 快要病死了，酋長正為此而不知所措。

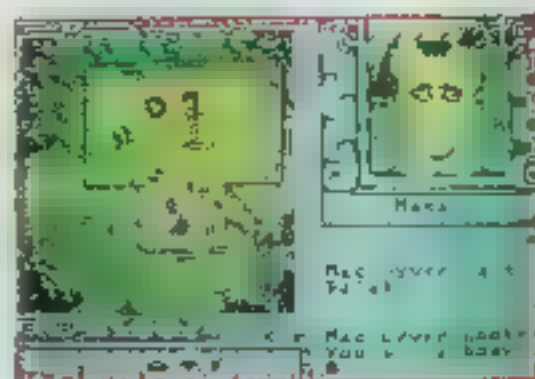
村子的北邊有一通小路，通到酋長 Balakai 的房子，一進門，就看到他正憂心忡忡的看著躺在草席上的一個男孩，我心想：這個男孩一定是病危的 Nokai。

SILVERBACK'S LEDGE



- | | |
|----------------------|-------------------|
| 1 Bou | 4 Cave entrance |
| 2 Haasa | 5 Cave exit |
| 3 Throw Grenade Here | 6 Stone steps |
| | 7 Gigantopithecus |

THE
SAVAGE EMPIRE



酋長一看到我們便說：「請小聲一點，我兒子病得很嚴重，連我也束手無策，唯一有可能救他一命的，是一種叫Root的植物，以前谷地中有很多這種植物，但現在幾乎完全絕跡了。僅存為人所知的一株，前不久還被人看到在大台地 (Great mesa) 出現，但是卻沒有辦法拿回來。原本Great mesa和它南方的另一個台地 (mesa) 之間還有一塊陸地相連接，可是現在沒了，我們也到不了Great mesa。」他滿臉愁慮的說著。

「你願意和我們聯盟嗎？也許我們能助你一臂之力。」我問道 (Unit)。

「只要你能把Root帶回來，以救我兒子的命，我就加入你的聯盟。」他說 (註2)。

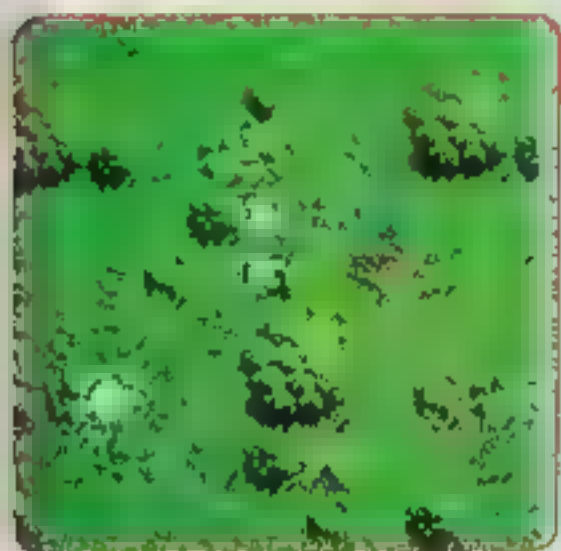
雖然Great mesa的唯一通路已經斷了，可是人命關天，大伙還是決定盡力試試，正所謂盡人事聽天命。

順著原路回到傳送池，再往北走沒多遠我們就到了Great mesa 南邊的台地，上了台地之後我們繼續往北，途中看到了一、四個翼手龍的巢，這使我想到了剛到 Eodon 時被翼手龍突擊，於是憤憤的把這些巢給燒了 (Use 火把即可)。

離翼手龍的巢不遠處，有一棵大樹長在懸崖邊，對面就是Great mesa了，可是卻過不去，我這才知道什麼叫咫尺天涯。正當大伙絞盡腦汁卻想不出方法的

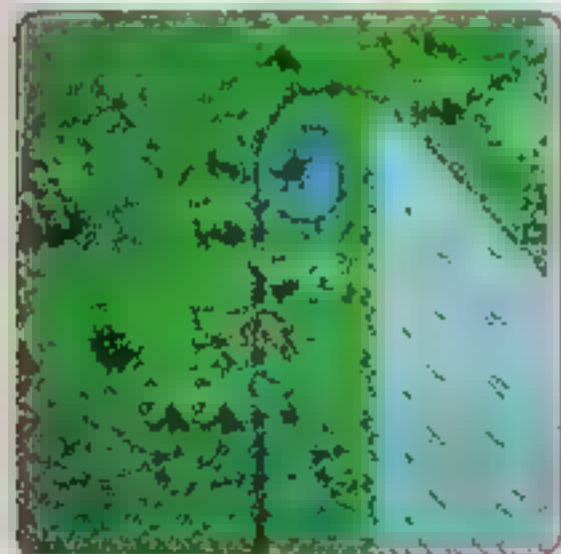
時候，我卻心生一計一獨木橋，向 Jimmy 要來了 Fire Axe 之後，我便砍倒大樹（由隊員手持消防斧後，Attack 樹根即可），這棵樹不長不短正好架在兩個台地之間，太帥了！

Great mesa 是一個略呈三角形的台地，我們在北邊找到了 Root。這種植物恐怕是我這一生



中見過最怪的（在地球上），它有白色的根固定在地上，可是它的莖和葉卻會移動，花還會攻擊人，看來是「肉食性植物」，還好它十分脆弱，用刀子砍兩下就死了。死掉的 Root 只剩下一段白色的根，把它 Get 起來之後，我們便往回走，快到獨木橋的時候，Jimmy 突然說北邊有些東西，直嚷著要去瞧瞧，大伙拗不過他，只好陪他一起去。

在 Great mesa 北邊突出的地方，我們找到了某種裝置，褐色，中間為凹槽狀，Rafkin 看了發



說道：「Indi，看來地下城傳說所言非虛，我們得快點奪回水晶

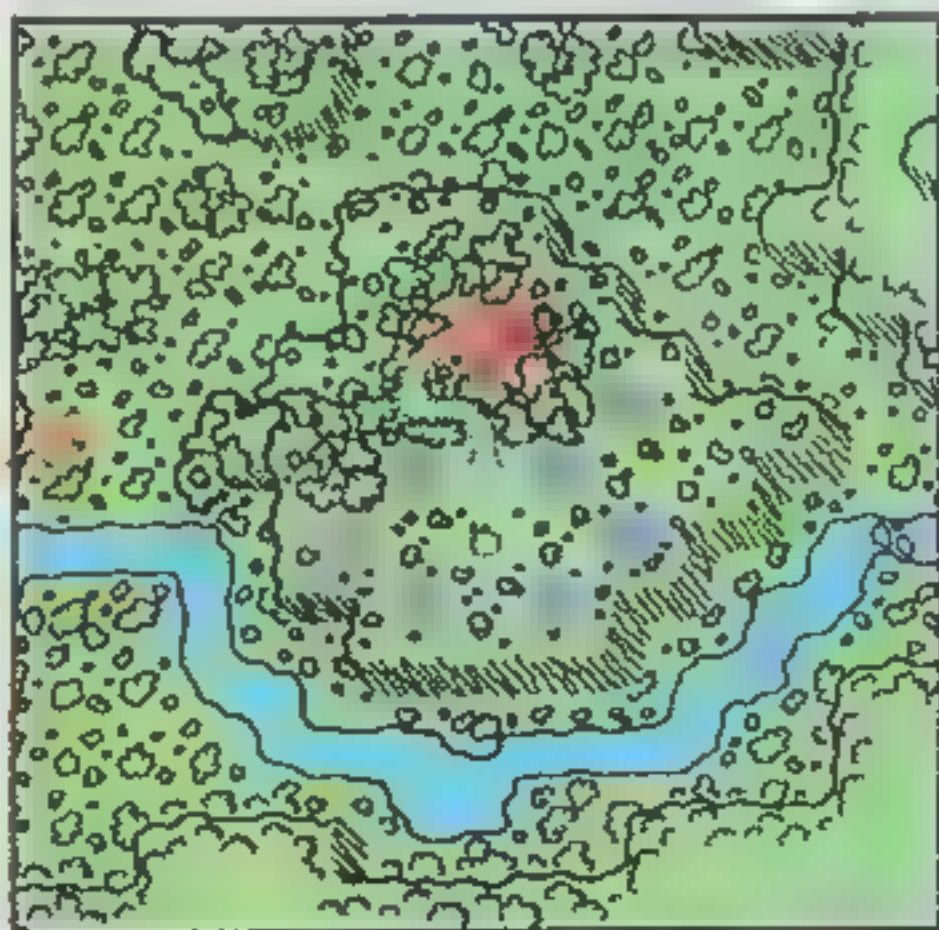
。」我點了點頭表示贊同。

小心的過了獨木橋之後，我們連忙順原路回去，等我們到了酋長家，天都快黑了，可是酋長卻還沒睡，看他心焦如焚的樣子，我們趕緊把 Root 交給他，他餵了 Nokai 吃下之後，Nokui 竟然立刻好了，Balakai 鬆了一口氣，我們則被 Root 的神奇療效嚇呆了。過了好一會兒，酋長確定他的寶貝兒子沒事了，才說：「Indi，我真不知要如何謝謝你，我願意和你聯盟，你還有其他要我幫忙的話，儘管說，別客氣。」

我看 Bakakai 好像很高興，於是趁機問他有關 Topuru 的事（鍵入 Topu）。他想了想，便說：「那是很久以前的故事了，你願意聽嗎？」我當然說要（鍵入 Y）。

「說來慚愧，他以前曾經來找我挑戰魔法，當時我是 Barrab 的酋長兼巫師當然不能示弱，可是我知道我贏不了他，所以我就用計騙他，我拿了一塊在龍人山洞中隨手可得的藍色小石頭，騙他說我可以把人的靈魂囚禁在這種石頭中，為了證明，我還和我的女兒串通起來騙他，結果他被嚇的一溜煙就跑了，從此就沒看到他了。」

BARRAB VILLAGE



- 1.Chief's Hut
- 2.Teleport Plate
- 3.Stone steps



「原來如此。對了，我們冒險的途中受了點傷，既然你是巫師，可否幫我們醫治一下？」我問他（鍵入Heal，註3）。

「當然」說著，他手一揮，大伙身上的傷全都好了。

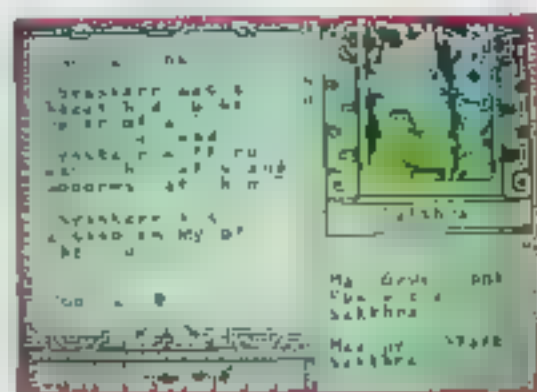
離開Barrub，大伙決定先到龍人山洞拿一塊石血給Topuru應付一下，於是又前往龍人山洞。

透過傳送池，我們很快就到了龍人山洞，才一進去，我們就

嚇了一大跳——一個全身綠色，還有鱗片的「人」，迎面而來，我反射性的舉起槍來想打死它，Rafkin卻阻止我。「慢著，Indi，你記不記得在Tichticatl時Oaxtepac說過的話？也許它們就是Sakkhra的後裔。」我點了點頭。大伙小心翼翼的從那個「人」身邊走過。

我們繼續往內走，不一會兒就到了一塊很大的空地，似乎所有的Sakkhra人都住在這。我們先遇到一個叫Kysstaa的戰士，告訴他join後，他就加入了我們（可是每次和蠟人作戰時，他都用咬的，太不衛生了）。另外，我們還遇到一個叫Ksssindra的老戰士。「我本來是個戰士，遊遍各地，但是現在老了，鱗光紛搖的我，只好回到山洞中告訴孩子們Sakkhra的傳說。

我聽說了Dr.Spector和他的



阿茲特克王身上的光芒，其實，在很久很久以前，當我們偉大的祖先還住在地下城的時候，身上也有著光芒，他們把蠟人和人類都當成寵物一樣的飼養著，直到有一天，我們培養出了新品種的蠟人，他們不受控制，偷走了月之石，而且把我們趕出了自己的城市，我們身上的光芒也因而消失。如果你想知道光芒的秘密可以到Great mesa去查看看。」他說。

Great mesa？這跟那個裝置一定有什麼關係！我想。

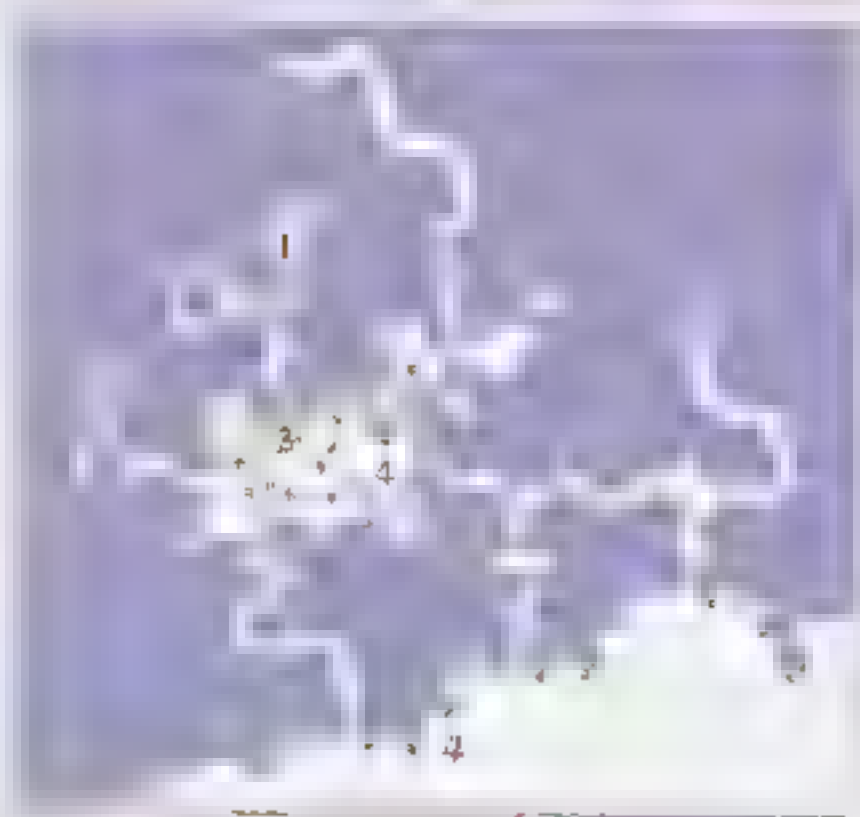
註2：

此時Balakai正擔心他兒子的病，所以問他Topuru或Heal他都不會理你。

註3：

雖然Eodon裡每個族都該有一個巫師會治病，可是實際上只有以下四人會幫你：

1. Intanya 在Kurak村，一開始教你的就是他，若是在戰鬥中不幸陣亡，他會把你救回來，不過會少400點經驗。
2. Balakai 必須救回他的孩子他才肯幫你。
3. Kunawo在Pindiro村，比較特別的是他也會賣藥材給你，可以用flax（棉花）跟他換。
4. Priolo你的隊員，不過他要靠魔法才能幫你恢復生命點數，前二個只要問Heal即可。



1 Chief's Cave

2.Crystal Garden

3 Chief

4 Blue stone

THE SAVAGE EMPIRE

納粹飛行秘史



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



特別報導

第二次世界大戰末期，希特勒以及他的空軍高級將領們，將贏得戰爭的最後希望全都寄托在新一代的噴射戰鬥機以及 V2 復仇者火箭。他們的決定以現在的戰術觀點而言絕對有著極大的獲勝率，但是他們並沒有成功，只因為政策錯誤，敵軍轟炸過於頻繁，而且戰爭也太早結束了。

如今，在這個遊戲上，你不僅可以駕駛英美各國在第二次世界大戰中的各式精良戰鬥機，更能駕駛功勳彪炳的德國空軍戰機。更吸引人的是還可以駕駛並且控制數艘或成群龐大的 B-17 轟炸機，以及德軍尚未研發完成的高性能噴射飛行翼飛機。最後你還可以扮演德國空軍或是盟軍的高級空軍將領，自行設定攻擊策略，在這個功能下你也許可以再度改寫第二次世界大戰空戰史。



在盟軍強大攻擊機隊的火力以及無止境的持續大地機轟炸下，德國空軍似乎已經面臨卷敗的命運。

但是優秀的德國科學家所研發出來的高性能噴射戰機，似乎帶給德國空軍在對付盟軍老舊轟炸機隊的重型轟炸機上，佔足了優勢。在與盟軍機隊多次交手後，德軍駕駛員已經可以輕易的給予這些敵機嚴重的打擊，以減低敵軍轟炸的效果。但是他們下面臨的一個極為嚴重的挑戰，那就是該如何有效的分散並保護後方的飛機生產工廠，並且決定該發展哪一種戰機？



雖然美國皇家轟炸大隊指揮官杜根斯將軍，一直主張轟炸，但是美軍卻提出日間轟炸的計畫，因為一旦有日間轟炸機準確的命中目標，而且也可以帶給敵人持續性的壓力。但是早期的遠程轟炸戰鬥機種，如 P-51 之類的，並未研發出來，因此日間轟炸雖然成果輝煌，但是所付出的轟炸機損失也是難以估計的，因此在早期的轟炸行動中，你必須慎重考慮遠程轟炸計畫。



在執行盟軍及德軍的歷史性任務時，你不僅可以帶領第八航空大隊，執行攻擊轟炸的任務，更可以帶領德國空軍，防禦敵人強大的轟炸，以保障德國各式工業的運作。當然了，你也能扮演雙方的飛行軍官，只要能夠在執行一定數量的任務後，仍能活下來，你就是真正的中軍英雄了！



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

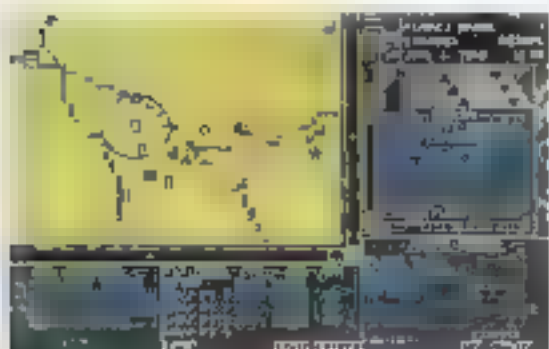


策略運用

德國空軍的指揮官們，於決定運用何種機型及那個機場來針對敵軍的轟炸行動，還要妥善的安排各個飛機相關工業的建廠位置。將工業分散能夠有效的減低敵人的攻擊效果，但相對的也會減低生產能力。



美國空軍第八飛行大隊的指揮官則須有效的根據情報判斷，那個目標要優先攻擊，那個為次要目標。另外你也須要慎重的組成你的空軍中隊，賦予其適合的機型及任務，並且有效的協調戰術需求，移防各個飛行中隊。



空戰戰術

不管你是個飛行模擬遊戲，或是對空軍人員的先決要件，充分的熟悉自己所駕駛的飛機，並要能針對敵人的飛機不放。但是並沒有任何一個模擬遊戲提供如此多樣化的敵機及友機。以一個美軍飛行員而言，他不僅要面對極速 388 mph 的德軍 BF-109 戰機，更要面對極速達 607 mph 的 Gotha 戰機。而且還不僅會遭遇到每分鐘 2450 呎的 Fw-109，甚至還會遭遇到每分鐘 16000 呎的 Me-163。此機也每分鐘爬升力足足達到 16000 呎。

但是如果你扮演的是德軍飛行軍官，那麼你面對的挑戰將是速度太快難以操作，且未發展成熟的新戰機，Me-163 及 Go-229。在二戰早期的戰鬥機飛行員都是死在敵手，而不是被戰俘。

另外，面對敵軍重轟炸機群的密集火網（一艘 B-17 重轟炸機上上下下一共有十挺 50 機槍，若是最少四機編隊飛行，那也有 40 挺機槍等著你！如果像電影英雄血月中的轟炸機群場景，那可能真的嚇死人了！），而且你還要近距離攻擊才能有效發揮火箭的威力，這可也不是好打的。



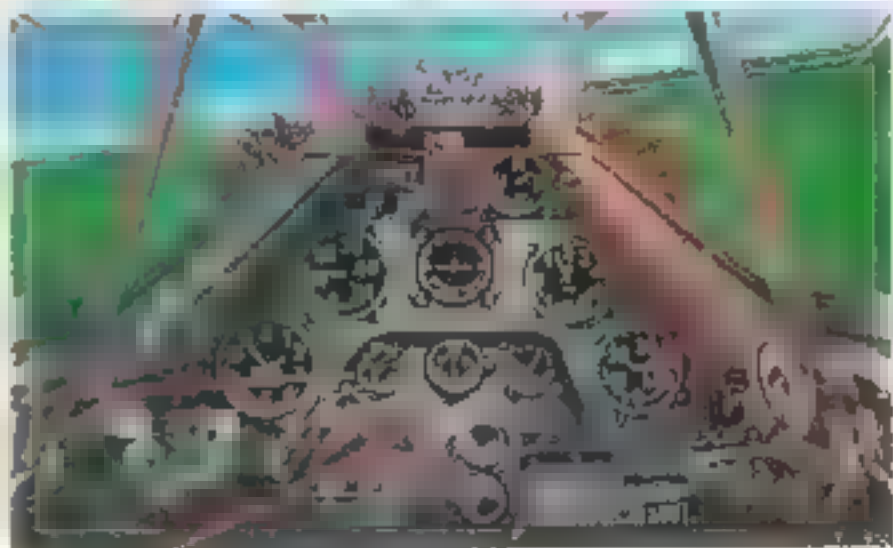
[illegible]

損壞已不再以簡單的能量炫耀，而是真實的以護罩上的彈孔，減低的油壓計，冒煙的引擎，以及洩漏出來的機油或是汽油顯示。如果你對於這些損壞表示無動於衷，你的飛機將有可能發一團大火。

汽缸壓力及溫度計必須時常注意，若是指針進入紅色警戒區，極有可能會造成引擎爆炸。

於是座壓計及溫度計全部，
於紅色警戒區，這時候就要趕快
切換油箱，否則飛機有可能燒起
來啊！

RPM指：器生²是⁵能表。
引擎轉速，當轉速銳減時即表示
你的引擎或是油料傳送系統已經
受到破壞。雖說速度減慢對已受
損的的飛機而言是一件較安全
的事，但是在某些緊急的狀況中，
你仍須利用飛行技巧以加快速度

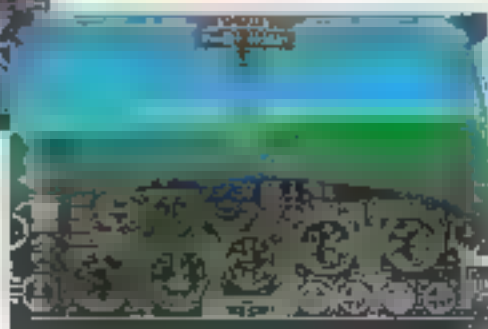


尾舵控制顯示器在高手級的飛行設定時，特別的重要。善用利用尾舵的功能，能令你操作得更得心應手。

每艘速戰戰艦，都配備有
重炮或輕，第一發能命中，即可
產生爆炸，並能摧毀敵艦，並能射擊
敵艦。



對一個駕駛員而言，駕駛龐大的B-17轟炸機是一件非常大的挑戰。因為你現在要控制的是四個引擎，而且各個引擎又有各自獨立的操控系統；不過你也可以運用這個特點在引擎受損後，運用仍能運作的引擎將轟炸機開回家。另外，Norden轟炸控制系統的操作也是一大挑戰。當你是長機時，請不要隨便亂按轟炸鍵，這會使你的僚機們跟你一起投彈。





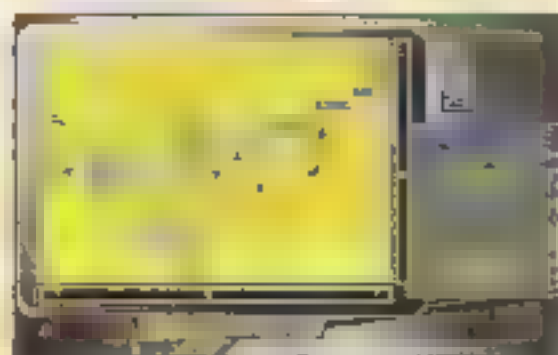
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



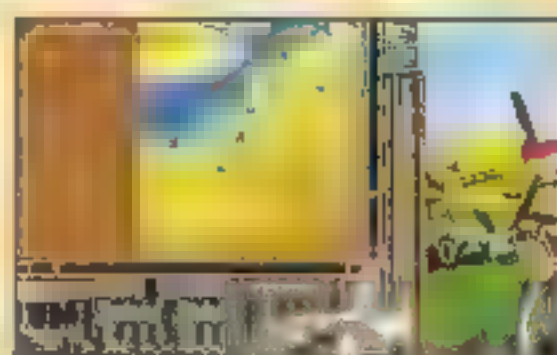
地圖以及導航



作戰設定地圖將提供給你各飛航中隊的訊息，在這裡你可以組成航空隊，設定導航點以及設定裝載武器。



飛行中亦可隨時查閱地圖，在這裡會提供給你一切飛行資訊，包括其他的友機。



飛行前的情報地圖提供給飛行員最為詳實的情報資料。

十點鐘方向



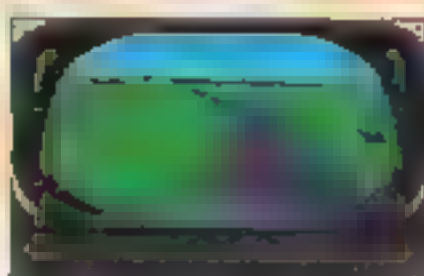
兩點鐘方向

左翼

駕駛艙內觀點

右翼

七點鐘方向



五點鐘方向



雖然Me-262因為政策錯誤以及引擎上的改良，延遲了兩年才出現在戰場上，但是它仍是德國最為成功的秘密武器，並曾把盟軍機隊嚴重的打擊。



P-47 Thunderbolt擅長俯衝攻擊，能給予敵人各種設施巨大的破壞。



Go-229

Gotha有著可達507mph的極速，並可飛升至50000呎的高度。總體性能遠超過當時各式飛機，而且有可能改變整個戰史，只可惜它並未正式開始生產。



B-17 空中堡壘是歐洲戰場中最高級的巨無霸轟炸機，也是最容易操作的巨人。其上並配備有七座砲塔，八名砲手！

美國EA副總裁再度來訪 中研課長赴美技術交流

by 4X4X4X4X

【軟體世界訊】

美國休閒軟體前十大廠商之一的美國電子藝術公司(Electronic Arts, 簡稱EA), 其副總裁史蒂夫·沙爾(Steve Salyer)有鑑於2年前蒞臨軟體世界的良好印象, 特於今年秋季全球EA海外機構巡視行程中, 安排三天的訪華行程, 以便拜會EA在台的商業伙伴—智冠科技有限公司。

在8月30日至9月1日為期3天的拜訪行程中, 史蒂夫在參觀了各項廠房設備及生產技術之後, 驚訝地表示: 智冠科技廠內的設備與規劃, 均達國際水準, 且亦對兩年來智冠科技的穩健成長, 深表讚許, 並認為其對本地軟體開發不遺餘力, 尤其是在價格的維持上, 在巨大的投資下, 仍以適合本地生活水平的價格推出, 以打擊非法拷貝。此種服務大眾的精神, 及改善台灣在國際間的形象, 確實值得其他公司參考。

史蒂夫並對於本地廠商及BBS站私自盜拷智冠科技合法代理之軟體的行為, 感到相當憤怒, 認為此種違法行為相當可鄙, 故呼籲消費大眾應群起抵制, 以消彌此種行為, 否則在軟體世界投下如此龐大的人力及物力之後, 又蒙受此種巨大損失, 在盈虧無法平衡之下, 唯有走上提高售價或放棄代理權的途徑, 不論是前者或後者, 對消費者而言, 皆是一大損失。不過, 史蒂夫也透露

EA公司業已委託律師在全球所有國家註冊其公司商標及產品, 此動作可望協助智冠科技取締非法拷貝其公司產品的廠商與BBS站。



美國加州飛訊,

正當美國電子藝術公司副總裁在其秋季全球海外EA機構巡視行程至亞太地區的同時, 智冠科技(軟體世界), 此間電腦玩家熟知的PC GAME出版公司由於多年來代理全美前20大休閒軟體廠商之產品, 故深知玩家為繁複的英文訊息無法一氣呵成而意猶未盡, 因此除了積極落實本土自製軟體的開發之外, 更於百家爭鳴的現今市場中另闢一新天地, 與國外各大休閒軟體廠商合作開發中文軟體, 故派員至國外作技術轉移, 此舉不僅可提升本土軟體工程師之寫作能力, 亦可解除

國內消費者的語文障礙, 輕鬆自在的暢遊於電腦休閒軟體的奇幻王國。

此次智冠科技推派中研課主力工程師, 於8月上旬前往美國矽谷, 與智冠科技駐美特派員聯袂, 展開與簽約授權廠商為期一個月的拜會活動。此次赴美, 共洽談了美國電子藝術公司、Sierra On-Line、Spectrum Holobyte、盧卡斯、SSI、Accolade、Epyx、Interplay、New World Computing、Three Society, 等十餘家授權廠商, 其重點是與上述公司之軟體技術部深入討論中美軟體技術合作事宜。

在拜會的行程中, 除了受到各大廠商熱烈歡迎外, 並參觀各廠商休閒軟體的製作過程與了解各種先進設備, 另外, 並與各廠商多位系統分析師、程式設計師針對遊戲的設計及英文軟體文化, 作技術轉移, 相信對未來中文遊戲的發展具有相當大的幫助, 預料在短期內即有部份成果可以展現在國人眼前, 此無疑是本地玩家的福音。



創作不再是舶來品

誰是第二屆金磁片獎 56萬元獎金得主？

去年8月軟體世界為提升國人創作中文休閒軟體的風氣與能力，首開先例，獨自斥資舉辦第一屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽，結果始料未及的獲得了個滿堂喝彩，不但受到資訊界的支持與肯定，其得獎作品更是普遍受到消費者的喜愛，除了在雜誌排行榜上高居不下外，今年7月份中國時報所辦的台灣區十大好GAME票選活動中，亦佔了一個名額，可見其受歡迎之程度，軟體世界為回饋消費者，今年特擴大比賽範圍，從集中比賽方式擴大為智育動作類、角色冒險類、戰略模擬類等三大比賽類別，每類皆有金牌獎、銀牌獎、銅牌獎及一名佳作，獎項從7名增為6名，獎金從30萬元提升為56萬元，以擲重增加獎項，卻無所獲金的作法，另外，並增設一項特別獎——中華文化獎，藉以鼓勵國人創作屬於本土化色彩的作品。



高手過招， 必屬佳作！

第二屆金磁片獎至8/31日截止收件後，共有35件作品參賽，與去年相仿，但不同的是去年大多數是智育類遊戲，且大部份皆含有俄羅斯方塊的影子，而今年則以角色扮演類作品為主，共佔參賽作品的60%，且畫面、音效水準皆比去年出色不少，至於智育動作類作品，普遍成績則比去年差，去年得獎的7件作品中，就有6件作品是屬於智育類遊戲。戰略模擬類方面，去年有唯一的戰略遊戲楚漢之爭，並獲得佳作，今年則無任何戰略模擬類作品投稿，顯示此類作品的寫作人口相當有限，國人在此方面的寫作技術仍有待努力。

35件作品於9/8由評審評定後選定10件作品入圍，有4件智育動作類作品（包括搶寶頭、勇往直前、電鬚集棋、數字遊戲），6件角色冒險類作品（包括吞食天地、聖域傳說、遠古傳說錄、最後的考驗、魔笛、如來金剛拳傳奇），並於9/15由評審單獨先就各件作品在各項評分項目內按其比率評定分數後，接著將所有分數加總後得出作品名次，再集合所有評審共同會審討論並決定出得獎名單。在評審過程中，並開放記者作現場採訪，有中國時報、聯合報、自立晚報、PC WORLD雜誌





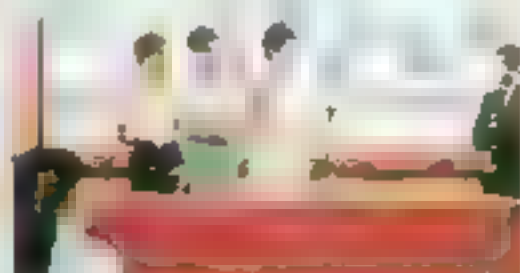
有鑑於去年公佈時間太匆促，使得寫作者無法有充裕時間從事於大型game的製作，故軟體世界提早於今年五月份發佈第二屆金磁片獎參賽辦法，除了報紙、雜誌、傳單、海報等宣傳外，並於中廣「知音時間」作2個月的電台廣播，以期能讓寫作者在最快速的時間內儘早獲知此項訊息。緊接著是評審的邀請，今年所邀請到的評審除了去年的施純協（師大教授）、施威弟（旗標出版公司總經理）、虞希舜（光點科技總經理）、謝明奇（曾任軟體世界雜誌總編輯）先生以外，尚有導學（CAI軟體公司）的總經理陳正先生，共五位評審。

作品評分項目依遊戲類別的不同而有不同，且其所佔的百分比亦依遊戲性質的不同而不同。不過大致而言有幾項共同的評分項目，如創意、趣味性、音效、畫質、流暢度、技術層次、啓發性、劇情等，評分標準首重創意，故創意所佔的分數比率相當高，如果你有興趣參加第二屆金磁片獎，請把握上述項目，必有佳績。

**大刀濶斧、深人淺出
斬釘截鐵，爲求
更好！**

第二屆金磁片獎得獎作品，定於9/29在台北福華飯店舉行頒獎典禮，現場除自助式點心招待，亦有得獎作品大型投影機的展示，除邀請作者親自操作示範外，

現場並放置電腦供玩家試玩，如果您錯過了此次的盛會，您仍可至10月份松山國際軟體展現場，先行目睹第二屆金磁片獎得獎作品的風采。10月份松山國際軟體展展出時間爲10/18至10/22上午9時一下午5時，本公司設有六個展示攤位，展示方式則突破過去傳統式的賣場，採全新風貌展出，展出地點恰位於餐飲部的正對面，展示的主題即是第二屆金磁片獎得獎作品及繪畫軟體，歡迎蒞臨現場指教。



**10月松山軟體展，第二屆
金磁片獎作品先睹爲快！**



金磁片獎獎落誰家



限 限 斗
兒 童 不

LARRY

一個 的 幻想
界 與 你 共 渡 寂寞 的



2010年11月1日起至11月30日止，凡購買“軟體世界”任一
只要再加50元(或港幣20元)即可獲贈“熱情萊
彩色T恤一件。

錢

軟體世界期間，
會師松山外賣軟體
可於各版社選購

GAME 玩家 請注意

成為 GAME 玩家不是一件很困難的事，只要反應靈敏，身手敏捷就可以達到。但是要更上一層樓撰寫 GAME 程式就要多點邏輯推理的觀念及過人的耐性才能做得到。在你成為 GAME 玩家的同時，你是否常感到資訊不足，沒有人能提供經驗做為參考，相關程式語言資訊不足，不知如何來保護自己辛苦寫出之程式。現在有一本雜誌可以告訴你這些，**第3波雜誌**是一本適合 **初學者** 及 **進修者** 的資訊雜誌，內容共分專輯報導、入門導引、軟體新產品介紹、電腦病毒探究、BBS 討論、電腦講義及 **讀者信箱** 等各欄，提供諸位一個資訊經驗交流的園地！

有了他，你不僅是 GAME 的高手，
更是資訊的先知者！不信你就試試看！



張價前最後訂閱良機
即日起至8年0月31日止(郵戳為憑)

第3波雜誌 11月調整新價

零售價	120元	零售價	150元	軟體世界讀者特惠價
訂閱一年	1200元	訂閱一年	1250元	訂閱一年 1120元
訂閱二年	2240元	訂閱二年	2350元	訂閱二年 2100元

第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 劃撥帳號 1422957 0
TEL 7136959 轉發行課 劃撥戶名·定碁科技(股)公司

·凡填妥下列資料並附掛號郵資50元，即可免費索閱一本第3波雜誌(非當期)。

·或填妥下列資料貼於劃撥單後註明欲訂期數可享特惠價訂閱。

姓名 _____
年齡 _____ 職業 _____
地址 _____
電話 _____

☐ 我已附上掛號郵資50元，欲索取一本第3波雜誌(非當期)。
☐ 我要訂閱第3波雜誌____年，自____年____月開始，可享特惠價。

電腦遊戲世界 軟體世界



573

Johnson Software, Inc.

Accolade

Cinemaware Corporation

Computer Gaming World

Domark Software Ltd.

Epix

Electronic Arts

Enterprise Software, Inc.

Firestorm Productions

Gamma

International

Management Company

Interplay Entertainment Ltd.

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

Interplay

本公司與多學不暇不休的警務機關，嚴密配合，共同打擊犯罪，維護社會治安，保障人民生命財產安全。本公司與多學不暇不休的警務機關，嚴密配合，共同打擊犯罪，維護社會治安，保障人民生命財產安全。

本公司與多學不暇不休的警務機關，嚴密配合，共同打擊犯罪，維護社會治安，保障人民生命財產安全。本公司與多學不暇不休的警務機關，嚴密配合，共同打擊犯罪，維護社會治安，保障人民生命財產安全。

本公司與多學不暇不休的警務機關，嚴密配合，共同打擊犯罪，維護社會治安，保障人民生命財產安全。本公司與多學不暇不休的警務機關，嚴密配合，共同打擊犯罪，維護社會治安，保障人民生命財產安全。

總發行
總經銷
總代理
總發售
總經銷
總代理
總發售

法律顧問
廣東法律事務所
陳錦賢律師





羊入蛇口

／黃信昌

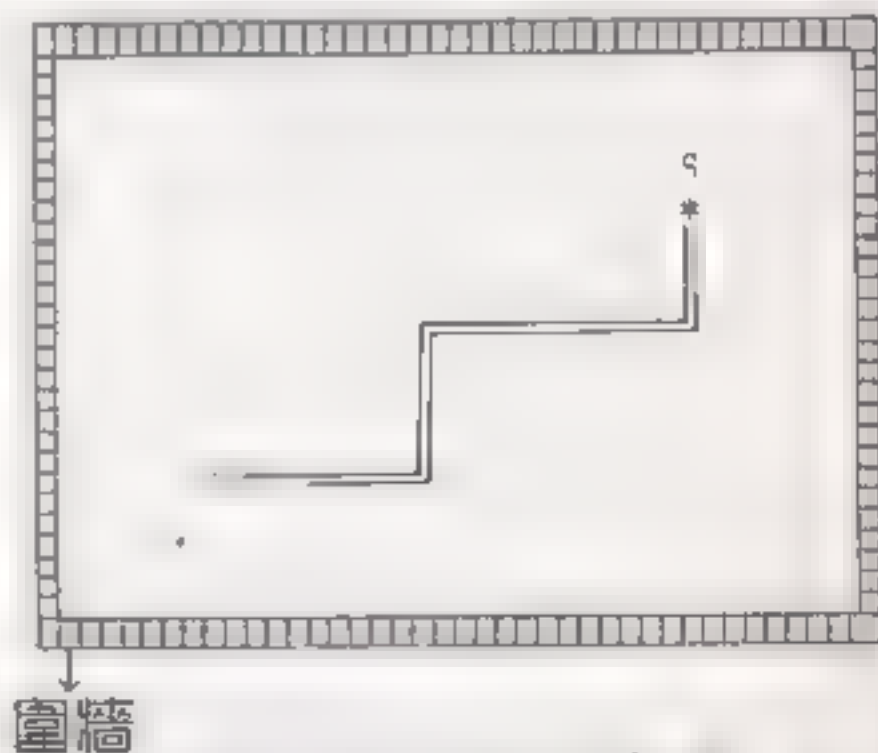
話說國內的電腦熱漸起源，相信諸位讀者都曉得是由 Apple II 所引起的，而各式各樣的電腦遊戲也是從那時逐漸發展起來，當時甚至已有「陽天號」這類RPG GAME的出現。筆者在這裡要介紹給大家的遊戲，便是當初我在 Apple II 上玩過的一個遊戲「羊入蛇口」，以及此電玩所應用的資料結構，希望經由對此遊戲程式的解說，大家對一個GAME的完成能有更深入的了解。

在講解此遊戲之前，讓筆者先將本文所附的兩張程式列表做個說明：《程式1》為此遊戲的原始程式（註1），經過工具程式的轉換處理後，成為帶行號的GW-BASIC程式也就是《程式2》（註2）。筆者將以《程式1》來解說此GAME（其實它還有一個特點，即編譯式 BASIC 的使用者可以依照其格式，很容易改成如Quick Basic的程式），《程式2》則方便讀者key in。

遊戲的螢幕模式和李超羣、林建廷兩位本專欄「開山祖師」的程式一樣皆是使用文字模式，其他像讀取抄錄之判別、主角移動方法的處理等，也都有類似的部分，故筆者有解釋不清楚或不足時，讀者可以參考一下他們的大作。

說明完畢我們正式進入主題，首先讓我們看看「羊入蛇口」這個遊戲是怎麼玩的，請看文後的遊戲畫

面。我們的主角便是那條不停「向前走」的蛇（註3），玩者又須以4個方向鍵來控制它，使它朝著代表羊（Sheep）的「S」前去就行了。要注意，不能讓



遊戲畫面示意圖

蛇撞牆或咬到自己，否則蛇就「掛」了。當蛇把羊吞入口中之後，它的身長便會增加3格的長度，等到蛇長到一定長度後就可以過關，然後下一關蛇的移動速度會再加快一些（註4），直到一隻蛇都耗盡陣亡，遊戲便結束啦！

看過遊戲的說明，接下來我們再跟著看程式的部分。（程式中所使用的一些重要變數之意義說明，已附列於《程式1》之下，讀者們可自行對照）

我們由這篇文章的篇名可以得知，「羊入蛇口」的程式中會利用到一種名為「佇列」的資料結構，做為它執行時主要的資料存取對象。談到「資料結構」這四個大字，我想必定有許多程式初學者和我當初的情形一樣，一聽見這個名詞便立刻「肅然起敬」加「退避三舍」。告訴大家一件事，其實筆者也是剛學資料結構不久（哇！洩底了！），就有能力寫出這個遊戲，可見讀者們右邊的有志者，AK O' JO，這一步是非跨過的了。好，不說廢話了，我們趕緊來瞧瞧什麼是「佇列」吧！

「佇列」是一種將資料項安排成單行，一項接在另一項後面的資料集，它有兩個端點：一個前端以及一個後端。資料項總是從後端加入而由前端離去，因此它在佇列中會緩慢的從後端移到前端去。

什麼？有人說「聽沒」，沒有關係！我把「黃金女郎」蘇菲亞講來說個例子給你聽：小伙子想像一下！時間是西元1991年的元旦假期，地點在西門町一家熱門電影的戲院內，有位老兄走到大排長龍的買票隊伍後面排隊準備買票，因為沒有黃牛在場也沒有人插隊，所以很快的就輪到他在售票窗口前買了票，然後離開。天啊！我是在說那一國的神話故事啊？

哈哈！蘇菲亞說得沒錯，「佇列」看起來就像一支有秩序的隊伍，資料全都乖乖的待在其中，它有2項特點：

第一是資料項之間彼此不會超越；而先進入佇列者會先從佇列前端離開，這就是所謂的「先進先出」。

第二項特點是佇列能將資料有順序的暫時存放著，等程式要用時再依序從它的前端押下一筆資料交給程式。至於佇列是如何製成和使用的呢？我們把它跟程式放在一塊解釋及說明。

本程式裡涉及佇列的有2個副程式，我們以字串SXS和SYS做為製造佇列的工具。在Setup副程式中除了設定變數起始值和「秀」出遊戲畫面外，另外亦將遊戲一開始時的五節蛇身（頭）之垂直及水平座標值，經過CHR\$函數的轉換成為ASCII字元，然後分別加在SXS和SYS字串的後（右）端，這時我們便做好了2個「字串佇列」了。大家大概沒想到平常我們用PRINT來的字串也是資料結構的一種吧！而且製作上

也很簡單是不是？Setup副程式把兩起始佇列設定好後，便交給另一MOVE副程式來使用。

當MOVE副程式獲得程式的控制權時，即表示程式主迴路命令它將整條蛇身往前移動一步。我們知道要表現出這種效果只需要在螢幕上做「擦畫動作」即可，在蛇頭部分我們先在其舊位置上印出蛇身造型，接著立刻在新位置上畫出蛇頭，而蛇尾部分則直接擦去蛇尾就行了。因為蛇頭每次移到一個新的地方，程式便將它的座標加進SXS和SYS佇列的後端，所以這2個佇列中就包含了全部「蛇行」的資料，每當MOVE副程式須要擦去蛇尾時（若EAT旗標大於零，表示蛇剛吃過羊，則不擦掉蛇尾使其變長），便從字串佇列的前（左）端取出1個byte的字元資料，再經過原手續轉成數值資料後，我們就得到了蛇尾的座標，然後將它擦去。最後再利用MID\$函數把剛才用過的資料項由佇列的前端刪除，如此佇列中的下一筆資料就會出現在它的前端，供程式做為下一次擦蛇尾的時候使用，而我們的主角也就可以勇往直前啦！

一口氣說了這麼多，我想各位讀者應該已經了解佇列的製做過程和使用方法。佇列的應用範圍很廣泛，只要是符合方才所提出的2個特點之資料，都可以運用佇列來處理，而且工具也不限於字串，其他如陣列、鏈等都是理想的工具，有興趣的讀者可參閱相關之書籍（註5）。

有關程式中蛇頭新舊位置的計算，因玩者隨時可能改變方向，故筆者採用和季融軍先生同樣的方法，以設立旗標來判斷主角進前方向，當玩家按方向鍵之後，呼叫對應的改變方向副程式，在決定蛇身造型時將方向旗標一併設定，而NEXT-STEP副程式便根據此旗標選擇蛇頭新舊位置的計算法。另外數陣列的使用是為了程式主迴路對主角狀況的判別，遊戲進行時我們以蛇頭的下一步座標，來檢查其對應的陣列元素值為何，然後按照結果呼叫不同的副程式執行其內容。由於程式其餘部分的副程式十分簡單，便不多做解釋。

筆者為了不讓程式過長因而沒有寫進太多的功能，但也使得這個遊戲玩起來顯得很「陽春」，建議讀者們加進一些障礙，像是擺些石頭（ROCK），「秀」在螢幕上增加遊戲的可玩性。還有上面所說的數陣列識別法，也可以改採林建廷先生在「打磚塊」一文裡的SCREEN函數，在執行速度上也會有助益，有心的讀者不妨試著改寫看看。

最後祝大家功力日增早日打破「死生之關」，就像李越重、林建廷兩位祖師一樣有自己的GAME經由軟體世界上市發行。下次有機會的話我們本專欄再見，bye！

註1 (OTO^+4^表示往下數四格，以此類推。

註2：因程式以CHRS()寫字，為求速度將幾個指令合併為單行，如有閱讀不便，則請多原諒。

註3：蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成。

註4：垂直和水平方向的速度，亦會因文字模式之高度及寬度的不同，而有視覺上的差別。

註5：參考書目一以及本資料結構概論，儒林出版。

程式1

.....
... 遊戲主程序 ...
.....

----- 程式開始 -----

KEY OFF PES OFF RANDOMIZE TIMER
DEFINT A-Z DIM MAP(20,80)

START '----->設定遊戲資料起點
STAGE=0 SCORE=0 LIFE=3 TIME=2000 GOSUB *SETUP*

WHILE 1 '----->程式之主迴路
IF OUX=NIX THEN BODY=CHRS(186)
IF OUY=NIY THEN BODY=CHRS(205)

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成

PS=INKEY\$ IF LEN(PS)=0 THEN ~*~*~
ARROWS=RIGHT\$(PS,1)
IF ARROWS="J" THEN GOSUB *JUDGE UP* GOTO ~*~*~
IF ARROWS="P" THEN GOSUB *JUDGE DOWN* GOTO ~*~*~
IF ARROWS="K" THEN GOSUB *JUDGE LEFT* GOTO ~*~*~
IF ARROWS="M" THEN GOSUB *JUDGE RIGHT*

..... 蛇頭(以205, 呼叫吃羊的圖形碼

IF MAP(SUY,NIX)=2 THEN GOSUB *EAT SHEEP*
..... 吃到羊後，蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成
IF MAP(NHY,NIX)=1 THEN PLAY *MSD.C. DE OG *
..... 播放音效
ELSE GOSUB *SETUP* GOTO ~*~*~

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成

END

JUDGE UP '----->改變方向副程式 往上

IF NIX=OIX THEN RETURN ELSE NIY=SIY-1 NIX=OIX NY=1

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成
RETURN

JUDGE DOWN '----->改變方向副程式 往下

IF SIY=OY THEN RETURN ELSE SIY=SIY+1 NIX=OIX NY=1
IF OUX=PIX THEN BODY=CHRS(187) ELSE BODY=CHRS(201)
RETURN

JUDGE LEFT '----->改變方向副程式 往左

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成
IF SIY=OY THEN RETURN ELSE SIY=SIY-1 NIX=OIX NY=1
IF OUX=PIX THEN BODY=CHRS(188) ELSE BODY=CHRS(202)
RETURN

JUDGE RIGHT '----->改變方向副程式 往右

IF SIY=OY THEN RETURN ELSE SIY=SIY+1 NIX=OIX NY=1
IF OUX=PIX THEN BODY=CHRS(200) ELSE BODY=CHRS(204)
RETURN

SETUP '----->設定遊戲資料起點

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成
ERASE MAP DIM MAP(20,80) '----->清除蛇身各段資料

FOR Y=1 TO 20 '----->畫蛇頭

LOCATE Y,1:PRINT CHRS(178) LOCATE Y,80:PRINT CHRS(178)
MAP(Y,1)=1 MAP(Y,80)=1 NEXT Y

FOR X=1 TO 80

LOCATE 1,X:PRINT CHRS(178) LOCATE 20,X:PRINT CHRS(178)
MAP(1,X)=1 MAP(20,X)=1 NEXT X

..... 設定蛇身各段資料

SX=CHRS(36)+CHRS(37)+CHRS(38)+CHRS(39)+CHRS(40)
SY=CHRS(15)+CHRS(15)+CHRS(15)+CHRS(15)+CHRS(15)
FOR X=36 TO 39 LOCATE 15,X:PRINT CHRS(156) MAP(15,X)=1 NEXT
LOCATE 15,40:PRINT CHRS(156) MAP(15,40)=1

GOSUB *STAGE* GOSUB *SCORE* GOSUB *LIFE*
GOSUB *PUT SHEEP* RETURN

EAT SHEEP '----->吃羊的副程式

FOR I=9000 TO 8000 STEP -150 SOUND 1,0,5
-SOUND 10000-1,0,5 NEXT I '----->吃羊時之音效
..... 播放音效
EAT=4 MAP(SUY,NIX)=0 RETURN

PUT SHEEP '----->置羊的副程式

SX=INT(RND*(80)) SY=INT(RND*(20))
IF SX=0 THEN SX=1
IF SY=0 THEN SY=1
LOCATE SY,SX:PRINT CHRS(156) RETURN

MOVE '----->蛇之移動副程式

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成
LOCATE OUY,OIX:PRINT BODY LOCATE NIY,NIX:PRINT BODY
..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成

..... 蛇身各段以ASC()中畫雙線表格的圖形碼組成

IF LEN(PS)=0 THEN PLAY *MSD.C. DE OG *
-STAGE=STAGE+1 TIME=TIME-200 GOSUB *SETUP* RETURN

EA=EAT IF EA=0 THEN RETURN

TX=ASC(LEFT\$(SXS,1)) TY=ASC(LEFT\$(SYS,1))

LOCATE TY, TX:PRINT CHRS(156) MAP(TY,TX)=1


```
XS=X:MS:SYS:2:SYS:M:DS:SYS:1:RT:RA
```

^NEXT STEP^ '====>蛇之下一步腳程式

```
F NS=1 THEN PHX=OHX OHY=NHX NHY=NYH:1 RETURN
```

```
F NS=2 THEN PHX=OHX OHY=NHX NHY=NYH+1 RETURN
```

```
IF NS=3 THEN PHX=OHX OHX=NHX NHX=NYH:1 RETURN
```

```
IF NS=4 THEN PHX=OHX OHX=NHX NHX=NYH+1 RETURN
```

^TAPE^ '====>在關數組中取式

```
LOCATE 21,1:STAGE:STAGE RETURN
```

^LIFE^ '====>蛇的生命值

```
LOCATE 21,30:PRINT "SCORE:" SCORE RETURN
```

^LIFE^ '====>蛇的生命值

```
LOCATE 21,60:PRINT "LIFE:" LIFE RETURN
```

^DELAY^ '====>延遲時間

```
FOR DELAY=1 TO T:ME NEXT RETURN
```

^YES NO^ '====>玩遊戲的決定

```
LOCATE 23,1
```

```
:PRINT "Do you want to play again? (Y/N) ",ANS
```

```
IF ANS="Y" OR ANS="y" THEN "START"
```

```
IF ANS="N" OR ANS="n" THEN ? "GAME OVER" END
```

```
GOTO 1-4
```

--- '====>結束

^重要變數之意義說明

^NHX,NHY^ = 蛇頭的下一步坐標

MAP(1,1) = 1

^OHX,OHY^ = 蛇頭的現在坐標

X=5 Y=10

^PHX,PHY^ = 蛇頭的下一坐標

EAT = 1

^TX, TY^ = 蛇頭的坐標

NS = 蛇頭方向之數值

程式 2

```
REM .....
20 REM *** 遊戲名稱 華入蛇1 ***
30 REM *** 作者 黃 仁 升 ***
40 REM *** 解釋程式 GWHASIC ***
50 REM *** .....
110 KEY OFF:PEX OFF:RANDOM ZE:TIMER
120 DEFINT A-Z:DIM MAP(20,80)
130 STAGE=0:SCORE=0:LIFE=3:TIME=2000:GOSUB 390
140 WHILE 1
150 IF OHX=NHX THEN BODY$=CHR$(186)
160 IF OHY=NHX THEN BODY$=CHR$(205)
170 PS:INKEY$:IF LEN(PS)=0 THEN 230
180 ARROWS=RIGHT$(PS,1)
190 IF ARROWS="H" THEN GOSUB 270:GOTO 230
200 IF ARROWS="P" THEN GOSUB 300:GOTO 230
210 IF ARROWS="K" THEN GOSUB 330:GOTO 230
220 IF ARROWS="X" THEN GOSUB 350
230 IF MAP(NHY,NHX)=2 THEN GOSUB 530
240 IF MAP(NHY,NHX)<>1 THEN 250
242 PLAY "MSD1C DE CG " LIFE=LIFE-1:GOSUB 730
244 IF LIFE=0 THEN 750 ELSE GOSUB 350:GOTO 260
250 GOSUB 600:GOSUB 740:GOSUB 670
260 READ
270 IF NHX=OHX THEN RETURN ELSE NHY=NHX-1:NHX=OHX:NS=1
```

```
280 IF OHX>PHX THEN BODY$=CHR$(188) ELSE BODY$=CHR$(200)
290 RETURN
```

```
300 IF NHX=OHX THEN RETURN ELSE NHY=NHX+1:NHX=OHX:NS=2
```

```
310 IF OHX>PHX THEN BODY$=CHR$(187) ELSE BODY$=CHR$(201)
```

```
320 RETURN
```

```
330 IF NHY=OHY THEN RETURN ELSE NHX=OHX-1:NHY=OHY:NS=3
```

```
340 IF OHY>PHY THEN BODY$=CHR$(188) ELSE BODY$=CHR$(187)
```

```
350 RETURN
```

```
360 IF NHY=OHY THEN RETURN ELSE NHX=OHX+1:NHY=OHY:NS=4
```

```
370 IF OHY>PHY THEN BODY$=CHR$(200) ELSE BODY$=CHR$(201)
```

```
380 RETURN
```

```
390 CLS:OHX=40:NHX=41:OHY=15:NHY=15:NS=4
```

```
400 ERASE MAP:DIM MAP(20,80)
```

```
410 FOR Y=1 TO 20
```

```
420 LOCATE Y,1:PRINT CHR$(178):LOCATE Y,80
```

```
430 PRINT CHR$(178):MAP(Y,1)=1:MAP(Y,80)=1
```

```
435 NEXT Y
```

```
440 FOR X=1 TO 80
```

```
450 LOCATE 1,X:PRINT CHR$(178):LOCATE 20,X
```

```
460 PRINT CHR$(178):MAP(1,X)=1:MAP(20,X)=1
```

```
465 NEXT X
```

```
470 SXS=CHR$(36)+CHR$(37)+CHR$(38)+CHR$(39)+CHR$(40)
```

```
480 SYS=CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)
```

```
490 FOR K=36 TO 39
```

```
492 LOCATE 15,X:PRINT CHR$(205):MAP(15,X)=1
```

```
494 NEXT
```

```
500 LOCATE 15,40:PRINT " " :MAP(15,40)=1
```

```
510 GOSUB 710:GOSUB 720:GOSUB 730
```

```
520 GOSUB 560:RETURN
```

```
530 FOR I=9000 TO 8000 STEP 150
```

```
532 SOUND 1,05:SOUND 10000-1,05
```

```
534 NEXT
```

```
540 SCORE=SCORE+1:GOSUB 720:GOSUB 560
```

```
550 EAT=4:MAP(NHY,NHX)=0:RETURN
```

```
560 SX=INT(RND*(80)):SY=INT(RND*(20))
```

```
570 IF SX=0 OR SY=0 THEN 560
```

```
580 IF MAP(SY,SX)=1 THEN 560 ELSE MAP(SY,SX)=2
```

```
590 LOCATE SY,SX:PRINT "S":RETURN
```

```
600 LOCATE OHY,OHX:PRINT BODY$:LOCATE NHY,NHX:PRINT " "
```

```
610 SXS=SXS+CHR$(NHX):SYS=SYS+CHR$(NHY):MAP(NHY,NHX)=1
```

```
620 IF LEN(SXS)<200 THEN 630
```

```
622 PLAY "MS03B:00FA:0DE:GFC0"
```

```
624 STAGE=STAGE+1:TIME=TIME-200:GOSUB 390:RETURN
```

```
630 EAT=EAT-1:IF EAT>0 THEN RETURN
```

```
640 TX=ASC(LEFT$(SXS,1)):TY=ASC(LEFT$(SYS,1))
```

```
650 LOCATE TY,TX:PRINT " " :MAP(TY,TX)=0
```

```
660 SXS=M:DS(SXS,2):SYS=M:DS(SYS,2):RETURN
```

```
670 F NS=1 THEN PHX=OHX OHY=NHX NHY=NYH:1 RETURN
```

```
680 F NS=2 THEN PHX=OHX OHY=NHX NHY=NYH+1 RETURN
```

```
690 F NS=3 THEN PHX=OHX OHX=NHX NHX=NYH:1 RETURN
```

```
700 F NS=4 THEN PHX=OHX OHX=NHX NHX=NYH+1 RETURN
```

```
710 LOCATE 21,1:PRINT "STAGE:" STAGE:RETURN
```

```
720 LOCATE 21,30:PRINT "SCORE:" SCORE:RETURN
```

```
730 LOCATE 21,60:PRINT "LIFE:" LIFE:RETURN
```

```
740 FOR DELAY=1 TO T:ME NEXT RETURN
```

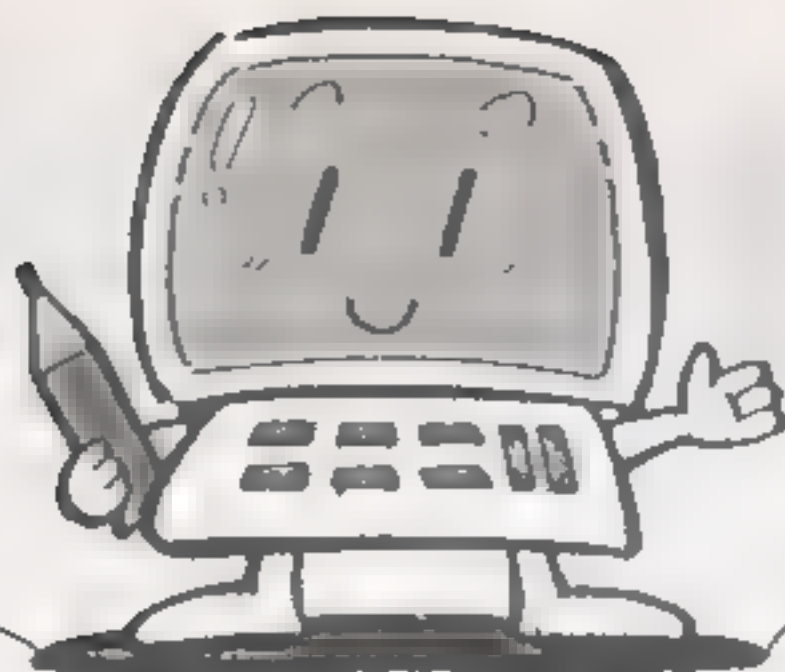
```
750 LOCATE 23,1
```

```
760 INPUT "Do you want to play again? (Y/N) ",ANS
```

```
770 IF ANS="Y" OR ANS="y" THEN 130
```

```
780 IF ANS="N" OR ANS="n" THEN PRINT "GAME OVER" END
```

```
790 GOTO 750
```

服務課有話說

嗨！

各位好！

好不容易捱了一個多月，
今天終於可以跟大家一吐為快了！

◎凡維修、郵購、詢問問題者一定要寫清楚您的姓名、收件地址，否則您會收不到東西的，目前課內已有好多失物等待招領，看到這則新聞後，若您有一段時間尚未收到東西，請立刻來電(07) 384-1505 看看失物中，有無您的東西。

◎詢問問題需付回郵，未付回郵者，恕不回答。

◎維修磁片需付多少郵資？諸君請聽我說，維修磁片3片以下郵資40元（掛號），3片以上59元，採多退少補方式。為了節省您的郵資，請勿將外盒寄來，只要將磁片妥為包裝即可，這樣您可以省下很多郵費。

◎磁片維修每片10元，4片即為40元。

◎郵購軟體世界雜誌

(1) 1~19期一本50元（含郵資）。

(2) 20期以後一本80元（含郵資）。

◎郵購 COMPUTER GAMING WORLD (電腦遊戲世界) 中文版雜誌一本90元（含郵資）。

◎郵購GAME和音效卡，依市場價格付費，不必另附郵資。

◎付費方式：請到郵局辦理，利用書未劃撥單劃撥或以現金袋寄到高雄郵政28~34號信箱。

◎目前仍有少數人以郵票作為支付維修、郵購雜誌之費用，在此特別知會消費者，切勿用郵票代替現金，請以劃撥方式或現金袋方式，敬請合作，謝謝！

◎為了要確保您的GAME能長期使用，請諸君務必記住這件事：任何磁片一買來一定先貼上防寫紙，以免中毒！

◎玩GAME儘量避免用DOS5.0版開機，請改用DOS3.3版本來開機。

◎請消費者注意，當磁片出現不能執行的情況，請先換別台電腦執行看看，並偵測是否中毒。這個動作是為了判斷是磁片損壞還是電腦不相容，或者其他硬體上的原因，若為磁片損壞請寄回。

◎關於銀河帝國傳：有消費者這樣說：「遊戲存進磁片後，無法叫出進度」，現在有一個解決的辦法：

(1) 單色玩家請將1、2、5、6片拷進一片1.2M磁片中。

(2) 彩色玩家請將1、2片拷進1.2M磁片，3、4片拷進另一片，當選完角色後要按[Y]確認時，將拷進3、4片的1.2M磁片放進A磁碟機即可。（另外，在遊戲前執行SETUP時，要設定以一台磁碟機進行遊戲）

◎買中國之心送原聲錄音帶，凡郵戳超過80/8/31者，均不受理，所有有效日期內寄來之信，均可收到一卷塔羅之錄音帶，服務課已於9/14全數寄出，在此向各位消費者致謝！

最後要跟各位說的一句話，那就是，「請勿盜拷，以免您的權益受損」！

前期雜誌要目

第29期

遊戲攻略

三國策
三國演義一兒子兵法
洪荒帝國之旅（一）
長槍之役攻略心得篇
光遠先鋒提示 & 戰鬥指導
臉譜方塊技巧篇
鑽石方塊攻略（一）
level 6
刑越杜蘭塞彩色攻略完結篇

特別報導

魔眼殺機、中國之心

登英會審品茗夜談

銀河帝國傳、醫生也瘋狂II
一觸科篇、F-29復仇者隱
形戰鬥機

隆中對

三國演義一腳戲共舞

三國演義激文選輯

千古風流一曹操

組合語言學與問

附註

淺談圖像的壓縮—
美女揭克·歐洲版圖形破
解器

百戰天龍

裝甲雄獅百戰百勝篇
 城市獵人攻略補述
 御封戰將修改篇 II
 銀河飛將祕密任務 II
 鐵路大亨神祕車站
 金牌拳王－最後拳王爭霸戰
 蝙蝠俠－電影版小祕技
 神劍封魔攻略更正
 死亡潛航 II－
 潛艇資料修改大全

[illegible]

收據號碼：

11

[illegible]
$$1/2 \left(\frac{1}{2} \right) = 1/4$$

2000 年 12 月 10 日

이제부터는
이제부터는
이제부터는

本報山時陪中心存在

॥ श्रीगणेशाय नमः ॥

1998 年 12 月 10 日

郵政劃撥儲金存款通知單															
收 款 人		帳 號		帳號末八位數 者，係建前位數 連續。											
4		0		4		2		3		7		4		0	
戶 名		謝 明 奇													
新臺幣：															
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾、零字元寫明數目加一幣字)															
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> 郵局 儲蓄部 </div> <div> 姓名 </div> </div>															
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> 存款人 </div> <div> 住址 </div> </div>															
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> 電話 </div> <div> (郵局編號) ----- </div> </div>															

◎存款復由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用

◎帳戶未入存款此聯不必填寫，但請勿撕開

太聯妮訓練中心暨恆後牙交帳戶

[illegible]

GAME在境

創世紀外傳II—火星之旅

羣英會審

火星之旅、中國之心

國內報導

三國演義作者現身說法
廿大好GAME大家選

PC地帶

烏茲街錦柏解藥
四川省時間凍結程式

百戰天龍

幽靈騎士修改篇
火星之旅屬性修改篇
魔眼殺機抽換磁片不抓狂
銀河帝國傳平撫民怨法
F-29復仇者隱形戰鬥機一
烏茲街錦槍
SU-25 戰鬥機武器無限
神州八劍法術 & 寶物修改篇
金麟拳王下馬威篇
魔戒少年修改篇PART II
街頭小霸王修改篇
鐵路大亨超級跑車
終極戰士 II 無敵版
銀河帝國傳重返戰場
火龍之戰寶箱重現
魔眼小精靈修改法
風神傳承敵人消失法
藍十字勳章武器修改法
飛越杜鰲高偷懶法
從海底出擊一
羅遜艦簡易生存法

三國演義激次選輯

三分一統歸劉禪

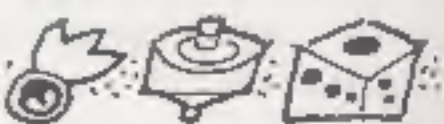
組合語言學與問

隆中對

三國演義釋傳版攻略心得
三國演義群雄列傳

遊戲攻略

幽靈騎士完全攻略(一)
武道館—武術大賽爭霸戰
銀河飛將祕密任務II心得篇
炸彈小子過關路線(十二)
創世紀VI超快攻略 & 補遺
洪荒帝國之旅(二)
火星之旅新手上機篇
中國之心完全攻略(一)



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」
寄費郵票

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫

四、本存款單不得附寄其他文件

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄

文字及規格必須與本單完全相同，如
有增刪或改印其他文字者，應請存款
人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年6期360元 ☐一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

☐新訂戶 ☐續訂戶(訂戶編號____)

年齡____ 職業____ 電話____

二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲 ☐魔奇書教卡 ☐過期雜誌

產品名稱____

數量____ 總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____ + 郵資____ = 總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附書應以關於該次劃撥事項為限，否則應請換單另填。

體會權力的滋味

Might 經歷魔法的威力! and Magic III

Isles
of
Terra



各式古怪駭人的人物將
與你同行.....

II 魔法門

- * 一場誇張的冒險旅程，將使你緊盯螢幕不放，欲罷不能。
- * 如催眠術般令人渾然忘我的畫面，完全由遊戲製作界頂尖工程師一手營造，其效果無可挑剔！
- * 你可以享受到絕妙透的立體音樂、音效演奏及人工語音功能。
- * 遊戲簡單、訊息吸收迅速，讓你很輕易的掉進遊戲的陷阱，不復自拔的接受各項挑戰！
- * 注意：以前沒試過魔法門系列的玩家也無所謂，不需經驗，只要你有膽來試



你必須應付百種以上
虛幻難料的怪物



.....當你發現魔法施展時
不可思議的威力.....

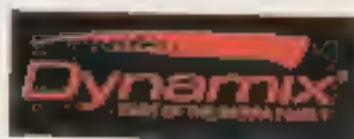
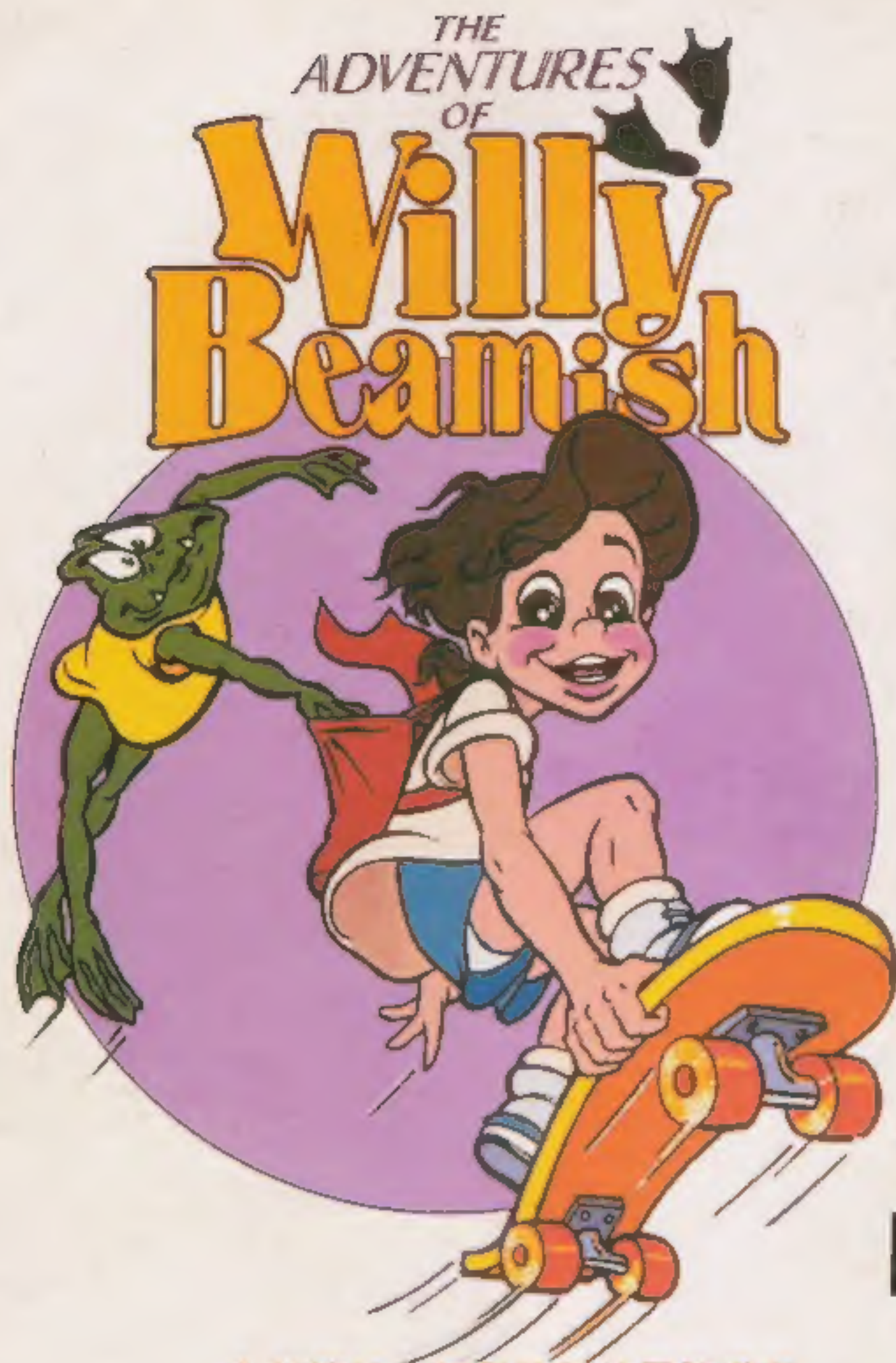


.....在這個擁有奇幻的景
象及音效的世界裡

軟體世界即將

高壓放電！

威利奇遇記



色彩繽紛、輕鬆談諧的冒險遊戲
龐大的編劇、幽默的對話
嚴謹的製作水準，專業的卡通動畫效果
結合電影、電視、卡通、漫畫

一部超乎您想像的超動畫 P C 卡通

版權所有 翻印必究

軟體世界雜誌社

高雄郵政28-34號信箱